
POCKET GAMER
电子天下
掌机迷
零售价8.80元
2008年3期 Vol.97
良品的挑战
大好评精彩继续
100号
纪念特别连载始动
第2回
DVD
大蛇无双视频体验
战神 奥林匹斯之链 发售前影像抢先看
超大企划
80后vs.90后
两代人的掌机选择大比对
总力攻略
大蛇无双
全要素无遗漏全面公开
基连的野望 阿克西斯的威胁
新作多多全面评析
极品飞车街头争霸 / 北斗神拳 / 心跳回忆
世界树迷宫2/ 虫师 / 街头 FIFA 3
ISSN 1672-8866
03>
9 771672 886049



新春大礼
接受邮购

超值定价
24.8元
3月1日
震撼上市

邮购请注明“口袋精华2”（邮购免收邮资）
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 邮购部收
邮编：100011
联系电话：010-6447 2177/2180

赠 官方十周年纪念终极音乐大碟

ポケモン精华本 2

《口袋迷》第6辑 — 第10辑 精彩内容全面修订整理！新年终极收藏！

400页重磅大餐

口袋迷年度必藏特辑！超豪华大享受！

第六辑至第十辑经典文章全部重新制作，全新版式全新效果全新感受！

口袋妖怪时暗探险队流程攻略 / 珍珠钻石恶搞攻略之寻找神奇兽之旅 / 选美竞技赛全技能 / 口袋妖怪历代游戏BUG / 珍珠钻石全宠捕获指南 / 珍珠钻石四天王及冠军队伍赏析 / 美图共赏相与析 / 口袋妖怪形象设计和图鉴研究学 / 神兽走场秀 / 西麻百家讲坛：杂论猫科动物 / 口袋邪恶组织 / 钻石珍珠新增特性效果分析 / 口袋妖怪各系战术杂谈 / 各系相关战术杂谈之水火草 / 口袋妖怪全宠战术之红绿金银篇 / 口袋DP修改器教学 / 宠物小精灵特别篇全解 / 10周年剧场剧情放送 / 小智激战对战开拓区 / 口袋妖怪官方周边 / 晚月之殇……等等精彩内容，满满的四百页让你看过瘾！口袋迷必须拥有的大特辑！

同时有超过100页的全新文章收录！口袋迷编辑部超值打造！


PSP 最强娱乐情报专门志！游戏、影音、模拟器大集合！双光盘超大容量收录！
附送DVD-ROM
最新PSP游戏满载
爱 PlayStation Portable
iPSP
Vol. 7
防骗揭秘
揭开买机骗局
精彩游戏及软件满满装载!!
「双DVD」
轻松安装轻松使用打机必备
足球教学
胜利十一人
硬件攻略
自制壁纸
特别策划
战神前夜
让你成为高手
1000元攒套PSP
终极固件升级
再谈PSP坏点／记忆棒
选择手册／轻松转电影
大红版热评
今春最热门的PSP款式为你详细测试
必看特辑
全PSP颜色编辑部打分推荐
总有一款适合你！买机不能错过！
最终回报道
怪物猎人P2nd

2008年度掌机盛宴

《NDS标准掌机典藏》

NINTENDO DS 年鉴·购机·攻略·小说·烧录卡·模拟器·程序 精彩全部一手掌握

NDS 标准掌机典藏 2008



超厚！
320页
超大容量最全面内容收录
大容量DVD
典藏游戏实用软件满载
接受邮购

权威游戏年鉴
2007年春至2008年春
精彩游戏400款以上

周边大推荐

超实用100问

终极烧录卡选购

典藏游戏攻略
最终幻想4 / 雷顿教授与恶魔之箱
高级战争 毁灭之日
最终幻想战略版A2
最终幻想 水晶编年史 命运之轮
口袋妖怪迷宫2 / SD高达G世纪
赛尔达传说 幻影沙漏
符文工房2 / 卡片英雄2

珍藏版小说
逆转裁判4 / 勇者斗恶龙4

NDS美日最全游戏发售表
NDS日本销量总排行
NDS的历史

邮购地址：
北京东区安外
邮局75号信箱
邮购部（收）

邮购电话：
010-64472177
010-64472180

邮编：100011

邮购请注明“PSP标准掌机”，邮购免收邮资！

3月20日火热上市

超值定价19.80元


2008年度掌机盛宴
《PSP标准掌机典藏》
PlayStation Portable
PSP
2008 标准掌机典藏
2 DVD-ROM
权威游戏年鉴
2007年春至2008年春
精彩游戏240款以上
周边大推荐
全娱乐功能使用
超实用100问
典藏游戏攻略
战神 奥林匹斯之链
星海传说 初次起程
寂静岭 起源 / 恶魔城X
机动战士高达 战斗编年史
合金装备OPS+ / 狂野历险XF
珍藏版小说
最终幻想1 / 最终幻想2 / CCFF7
PSP的历史
PSP美日最全游戏发售表
PSP日本销量总排行
经典收藏
怪物猎人P 2nd
超厚！
320页
超大容量最全面内容收录
双DVD
典藏游戏实用软件满载
接受邮购
邮购地址：
北京东区安外
邮局75号信箱
邮购部（收）
邮购电话：
010-64472177
010-64472180
邮编：
100011
邮购请注明“PSP标准掌机”，邮购免收邮资！
3月20日火热上市
超值定价22.80元

CONTENTS

杂志+DVD
总97期
2008年第3期



■火影忍者

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：8.80元

邮购联系

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告联系

联系人：杨帆
电话：（010）64472187
E-MAIL：adv@vgame.cn

WEB

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

特别策划

80后 VS. 90后 两代掌机迷的选择 ············030



人们都说代沟这个东西在年龄相差5岁左右的人群中就可以看出来，如果是10年的话，那完全是两代人了。那么80年代和90年代出生的游戏玩家们，在游戏的选择、生活的态度以及许多细节方面，也有着截然不同的表现。希望这篇文章能够使两代玩家们能够多一点理解，多一点沟通。

良品的挑战 New!

New! 魂斗罗4 ············106
New! 元素怪兽 五柱神之谜 ············109
New! 赛尔达传说 幻影沙漏 ············112
New! 追击力量 终极正义 ············115
New! 超级碧奇公主 ············118

PG攻略战队

大蛇无双（PSP） ············120



无双系列的最新掌机作品震撼登场，这一次的无双再也不用走格子了，对于习惯了PS2版无双的掌机玩家来说真是一个天大的好消息。这一次我们的攻略汇集了《大蛇无双》最为详细的资料，即使是以前没接触过的玩家，在看到这期攻略的时候就能够体会到那种一骑当千的感觉！

基连的野望 阿克西斯的威胁（PSP） ············138



多年之后《基连的野望》系列的新作终于登场了！本次作品可以说是UC系的开始和完结，收录初代到逆袭的夏亚中的大部分人物和机体。本期攻略将为各位详细讲解系统，以及流程中各势力各事件的详解，为玩家提供最详细的参考。如果你喜欢高达，喜欢战略，快来体验以下吧。

新闻中心

新闻中心 ············006
PG排行榜 ············011
游戏新干线 ············026

新作报道

前线任务2089 疯狂边界（NDS） ············012
超级机器人大战A（PSP） ············016
蓝龙PLUS（NDS） ············018
忍者龙剑传（NDS） ············020

死亡打字机（NDS）……022
theresia（NDS）……024

游戏评测团

极品飞车 专业街道赛（PSP）……060
心跳回忆 女孩版 2（NDS）……062
北斗神拳（NDS）……064
世界树迷宫2（NDS）……066
虫师（NDS）……068
街头足球3（NDS）……070

软硬兵团

掌上周边街……076
硬件评测团……078

游戏单间

PSP绝对热点……072
NDS生活应援……074
口袋基地……082
狩人营地……086
勇者斗恶龙王国……092
最终幻想双周刊……094
高达黑历史……096
机战天空……098
爱机学园……100
口袋运动会……102
秘技侦探团……154
掌机动漫坛……156
萌之乐园……160
贴图特搜队……180
三栖人地带……182
疯模阵……184
New! 同人专场……190

PG吧

PG BAR……162
New! 100号特别连载（2）……168
PG总动员……174
PG博客……176
游戏发售表……188
DVD内容导读……192

广而告之

iPSP VOL.7……001
NDS 标准掌机典藏 2008……002
PSP 标准掌机典藏 2008……003

本刊声明

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

投稿须知

1、请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件,作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

招聘信息

编辑招聘要求：
1、精通日文（日语一级优先）
2、了解游戏文化及历史
3、有创意，擅长专题策划
4、文笔流畅，思想活跃
5、能加班熬夜
6、有工作经验者优先
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力作品发至—yp@vgame.cn

PG EXPRESS 新闻报道中心

带给你最新的新闻特报

超级机器人大战A转战PSP 重制版画面音效大幅度进化

BANPRESTO 于本周的日本电玩杂志中发表，该社将在今年6月推出战略角色扮演游戏《超级机器人大战A携带版（スーパーロボット大战A ポータブル）》，游戏平台为PSP。该作是以2001年9月在GBA上推出的《超级机器人大战A》为基础进行重新制作的，画面与GBA版相比有了飞跃性的提升，充满了魄力十足的角色特写和PS2版一样的动态表现，同时还追加了原作没有的战斗场面，还有角色语音演出。



游戏完整收录了原作中来自BANPRESTO原创角色，以及21部机器人动画作品的机体与角色。游戏的系统部分继承了原作并且加以强化，游戏加入了影响援护攻击和防御的“信赖度”、可自由为角色更换技能的“技能强化零件”等新要素。

《超级机器人大战 A 携带版》的参战作品如下：机动战舰NADESICO、机动战士高达、机动战士高达Z、机动战士高达ZZ、机动战士高达0083、机动战士高达逆袭击夏亚、机动武斗传G高达、新机动战记高达W～无尽的华尔兹、机动战士高达第08MS小队、无敌超人桑波特3、无敌钢人泰坦3、机甲战记龙骑兵、铁甲万能侠、大魔神、UFO机器人金刚战神、盖塔机器人、盖塔机器人G、真盖塔机器人、超电磁机器人孔巴特拉V、超电磁魔神波罗5号、斗将戴摩斯以及BANPRESTO原创人。

PSP《超级机器人大战A携带版》预定6月19日推出，定价6615日元。

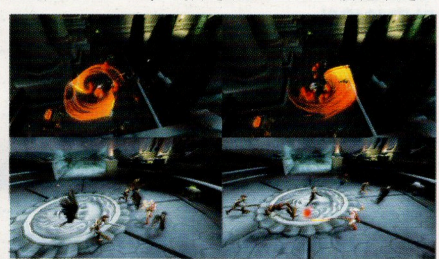
《战神：奥林匹斯之链》战斗画面与影片最终放送

索尼电脑娱乐公司美国分部（SCEA）预定3月推出的PSP动作冒险游戏《战神：奥林匹斯之链（God of War：Chains of Olympus）》，在发售之前1个月时，又放出了新的战斗画面与影片，以供玩家欣赏。

《战神：奥林匹斯之链》是《战神》系列前传，玩家将扮演仍效忠战神阿瑞斯的克里托斯，从人间深入地狱深渊，挑战各种传说怪物，体验神话世界黑暗残暴的一面。

本次官方所释出的是克雷多斯在太阳神神殿（Helios Temple）与地狱深渊（Tartarus）两个关卡的战斗画面与影片。由画面与影片中可以见识到众多广受玩家欢迎的系列作特色，包括壮阔的场景、爽快的战斗、残暴的招式、华丽的魔法与庞大的敌人……等等。

PSP《战神：奥林匹斯之链》在推出美版的同时，也是中国港台地区展开销售。该作在台湾省由刚成立的SCET代理，预定3月20日推出，价格未定。





张士矜	猴子吃肉不？还有猴子和比波猴有什么区别？（猴子：我是杂食动物，另外我的智商比你说的猴子高。）
读者资料	男，20岁，甘肃省兰州市西固区兰化22街区26号楼6单元302，730060，QQ：283923839

《星海传说》二度进化4月登场 完全重制强化、官网正式开张

SQUARE ENIX宣布，PSP角色扮演游戏《星海传说2 二度进化（スターオーシャン2 Second Evolution）》将于4月推出，官方网站于1月底正式公开，供玩家参考。

《星海传说2二度进化》是以1998年在PS上推出的《星海传说The Second Story》为基础所重新制作的，游戏角色全部重新设定，并追加表情演出、语音演出与动画影片。PSP版的游戏角色由知名动画制作公司Production I.G重新设计，维持原作印象并符合新增动画影片的造型，剧情事件演出中并加入角色的表情图像变化，强化演出效果。



游戏新增了原作没有的全程语音演出，在本篇与支线部分都可以欣赏到各角色充满个性的语音演出。配音阵容也焕然一新，由浪川大辅、水树奈奈等众多一线声优担任。

PSP版游戏追加了由Production I.G制作的高品质动画影片，通过动画影片来展开以男女主角库罗德与蕾娜为核心的故事剧情，在故事开头与重要事件都可以欣赏到精彩的动画演出。

游戏继承了原作特色的“私人行动（Private Action，PA）”系统，并加以强化。私人行动是让同伴在城镇中自由行动的系统，可以在队伍进入城镇前执行，执行后队伍就会暂时解散并进入城镇，同伴会依照各自的喜好在城镇中行动，此时玩家就可以个别与同伴进行对话互动，体会同伴个人化的一面，有时还会发生左右剧情发展的事件。PSP版将追加新的私人行动内容，并全面提供全语音演出与表情图像变化。

PSP版《星海传说2二度进化》预定于4月2日推出，定价5040日元。

女性向恋爱冒险强化再登场 绯色碎片追加更多心动要素

IDEA FACTORY在1月31日发表，将在NDS上推出PS2女性向恋爱冒险游戏《绯色的碎片》的强化移植版《绯色的碎片DS（緋色の欠片DS）》，完整收录PS2版原作内容，并追加新剧情与小游戏，以及令人脸红心跳的触摸操作新系统。

《绯色的碎片 玉依姬奇谭》是款针对女性玩家所制作的恋爱冒险游戏，游戏中玩家将扮演肩负玉依姬传人使命的女高中生主角，将随着故事剧情的选择与发展，与5位守护者在内的众多男性，谱出各式各样的恋曲。故事叙述17岁女高中生春日珠纪，因父母派驻海外而搬回山间老家与外祖母同住，却在村中遭到未知生物袭击，危难中被具备不可思议力量的神秘少年鬼崎拓磨所救。珠纪由外祖母口中得知自己是继承了玉依血统的“玉依姬”，必须肩负起封印魔刀“鬼斩丸”的使命。珠纪于是在代代相传的五家守护者的保护下，对抗觊觎鬼斩丸之力的邪魔。

NDS移植版除了PS2原作内容之外，并收录了后续推出的FANDISC作品PS2《绯色的碎片～在那天空下》的内容，同时追加新剧情“圣诞节”，让玩家见识到自己在意的那个“他”令人意外的另一面。之外并配合NDS的触摸屏幕，加入在事件场面触摸画面上的角色，来引发角色不同反应的新操作系统，带来更多令人脸红心跳的游戏体验。NDS《绯色的碎片DS》预定5月22日推出，定价5040日元。



↑由于女性玩家在NDS玩家中的比例越来越大，针对女性的以美男为题材的恋爱冒险也许越来越多。

张德天	希望增加关于游戏王的内容，栏目名字就叫“卡片三十六计”吧。
读者资料	男，10岁，天津市河西区珠江道名都新园11-5-602，300023，QQ：593645384

《前线任务2089疯狂的边界》经典系列作手机作品NDS强化登场

SQUARE ENIX在2月12日发表，该社将在NDS上推出一部新的《前线任务》作品，是移植自《前线任务》手机版系列作的仿真角色扮演游戏，游戏的名称是《前线任务2089疯狂的边界（FRONT MISSION 2089 Border of Madness）》。

《前线任务2089 疯狂的边界》是以近未来为背景的《前线任务》系列作，改编自手机版同名作品，并针对NDS加以强化，包括新增事件插画、画面重新绘制等，并采用更便利的触摸操作。游戏以初代《前线任务》1年之前的2089年，也就是第2次哈富曼岛纷争前夕的哈富曼岛为背景，玩家将扮演O.C.U.佣兵部队代号风暴（Storm）的男主角，为了深入追查O.C.U.与U.S.N.两大势力对峙下剑拔弩张的边境所发生的佣兵离奇失踪事件，而与部队同伴并肩作战。NDS《前线任务2089疯狂的边界》发售日与售价未定。



《北斗神拳》本周登场 网页试玩版未发先行

由Spike制作的NDS动作（？）游戏《北斗神拳～北斗神拳传承者之道～（北斗の拳～北斗神拳伝承者の道～）》，在游戏即将发售时，官方网站放出了Flash网页试玩版，供玩家体验。

《北斗神拳～北斗神拳传承者之道～》改编自1983年推出的老牌经典漫画作品《北斗神拳》，以动态画格、语音演出与交互式操作等方式，来呈现漫画原作的经典内容。游戏收录原作共22话的故事，包含拳王拉欧归天在内的众多经典场面，以剧情与战斗交替的方式呈现。战斗时将通过NDS触控功能来重现点穴杀人的北斗神拳绝招，玩家只要按照画面指示，用笔点击、摩擦、画线、画圆……等方式，即可随着剧情施展各式绝招。

除了主角健四郎的本篇故事之外，游戏中还收录了包括南斗水鸟拳雷伊与拳王拉欧的故事，以及益智问答模式“北斗百裂问”与联机对战模式“点穴对战”等不同的玩法，并可通过挑战游戏来提升“传承者等级”，借以开启角色图鉴、名台词卡等丰富内容。

本次官方网站所释出的Flash网页试玩版共分为指导篇与实践篇两部分。指导篇中将教导玩家操作“摩擦动作”、“画线动作”与“点击动作”等3种主要战斗操作；实践篇则是提供第2话“Southern Cross!!”部分片段的试玩，体验施展北斗柔破斩的战斗场面。

NDS《北斗神拳～北斗神拳传承者之道～》预定2月14日推出，定价5040日元，首批将提供收录拉欧爱马“黑王”嘶吼声的“黑王之嘶”有声钥匙圈作为购入特典。



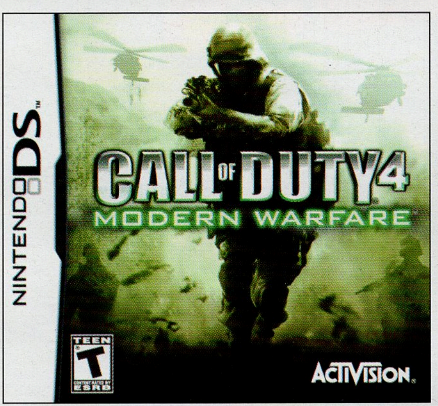
↑这个游戏勾起了许多爱好北斗神拳的玩家们的兴趣，玩起来也极其简单。

陈翎跃	作为无机一族，我能做的只有——等啥时候降价了再说……（不过如果中奖就……嘿嘿……）
读者资料	男，17岁，福建省福州市连红县凤城镇凤尾花园816北路23号701，350500，QQ：464764161

AIAS年度最佳游戏发表《使命召唤4》获得大奖

2008年2月14日，美国互动艺术科学学会(AIAS，The Academy of Interactive Arts & Sciences)举办的“互动成就奖（Interactive Achievement Awards，IAAs）”正式公布得奖名单，其中《使命召唤4：现代战争》、《生化奇兵》、《The Orange Box》分别赢得四项大奖，《使命召唤4：现代战争》更获得年度最佳游戏。

《使命召唤4：现代战争》分别获得年度最佳游戏、年度最佳游乐器游戏、年度最佳动作游戏与联机对战卓越成就奖；《The Orange Box》赢得年度最佳计算机游戏，该游戏更因其中挑战玩家逻辑观念的《Portal》游戏获得游戏设计卓越成就奖、游戏角色卓越奖、游戏工程卓越成就奖；



《生化奇兵》分别获得音效设计卓越成就奖、音乐创作卓越成就奖、故事开发卓越成就奖与艺术指导卓越成就奖。

《摇滚乐团（Rock Band）》也获得三项大奖，分别为年度最佳家庭游戏、游戏创新成就奖与原声配乐卓越成就奖。

以下为第11届AIAS互动成就奖得奖名单：

奖项	得奖作品
年度最佳游戏	《使命召唤4：现代战争》
年度最佳游乐器游戏	《使命召唤4：现代战争》
年度最佳电脑游戏	《The Orange Box》
年度最佳大型多人联机游戏	《魔兽世界：燃烧的远征》
年度最佳掌机游戏	《赛尔达传说：梦幻沙漏》》
年度最佳家庭游戏	《摇滚乐团》
年度最佳手机游戏	《Skate》
年度最佳下载游戏	《Puzzle Quest：战神的挑战》
游戏创新成就奖	《摇滚乐团》
年度最佳角色扮演游戏	《质量效应》
年度最佳竞速游戏	《摩托风暴》
年度最佳冒险游戏	《超级马里奥银河》
年度最佳运动游戏	《Skate》
年度最佳策略仿真游戏	《命令与征服3：泰伯利亚战争》
年度最佳动作游戏	《使命召唤4：现代战争》
动画卓越成就奖	《刺客信条》
艺术指导卓越成就奖	《生化奇兵》
视觉工程卓越成就奖	《孤岛危机》
游戏角色卓越奖	《The Orange Box：Portal》
故事开发卓越成就奖	《生化奇兵》
游戏工程卓越成就奖	《The Orange Box：Portal》
游戏设计卓越成就奖	《The Orange Box：Portal》
联机对战卓越成就奖	《使命召唤4：现代战争》
音乐创作卓越成就奖	《生化奇兵》
原声配乐卓越成就奖	《摇滚乐团（RockBand）》
音效设计卓越成就奖	《生化奇兵》

2月日本游戏软硬件再排行 PSP主机销量继续领先NDS

日本游戏杂志在2月14日公布了2008年2月4日～2月10日的日本游戏软硬件销售排行榜。在游戏软件销售部分，上周前10名游戏销售总和为59.4万套，由于缺乏如前一周榜首《任天堂明星大乱斗X》单周80万套的爆发性销售作品，因此显著下滑，回归常态。入榜游戏平台分布为Wii4款、NDS3款，PSP、PS3与PS2各1款，包括2款当周新作。

第1名《任天堂明星大乱斗X》承袭前一周的上市热潮蝉联榜首，并于推出第2周突破百万套大关，创下Wii游戏销售新纪录。当周新作《基连的野望阿克西斯的威胁》则是以10.8万套获得第2名，《死亡笔记L序章－螺旋陷阱－》获得第7名。其余像是《恶魔猎人4》与《时空幻境命运传奇导演版》等近期上市新作，也都有不错的销售成绩。

在主机销售部分，6款主机总和为24.5万台，最高为Wii 8.3万台，次之依序为PSP 7.2万台、NDS 5.7万台、PS3 2.1万台、PS2 9800台与Xbox360 2900台。虽然这两周有不少畅销强作上市，不过对主机销售的帮助并不显著，显示购买族群仍以现有玩家为主。



纵观掌机业界风云变化
中国掌机游戏流行榜

1月15日~1月31日（人气统计）

NDS双周游戏热门榜TOP15

1 NEW 日版

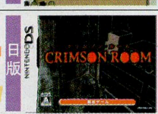
马里奥&索尼克奥运会
●任天堂 ●SPG ●2008.1.17 ●人气指数：263958
每天下班回家的路上都能看见倒计时牌。

2 ↑ 日版

哆啦A梦超棒球外传
●NBGI ●SPG ●2007.12.20 ●人气指数：85766
根据《机器猫》棒球漫画改编的游戏。

3 NEW 美版

蠢才秀：游戏版
●REDMILE ●ACT ●2008.1.8 ●人气指数：85742
美国电视台热播搞笑节目改编的作品。

4 NEW 日版


深红密室
●SUCCESS ●AVG ●2008.1.10 ●人气指数：80511
多年前在网上流行的密室逃脱类游戏。

5 NEW 日版

脑内美容院IQ Suppli DS2
●SPIKE ●PUZ ●2008.1.11 ●人气指数：76351
MM们不要上当了，这游戏跟美容无关。

6 NEW 美版 埃及祖玛：法老王的挑战
●mumbo jumbo ●PUZ ●2008.1.12 ●人气指数：62667
这游戏算是《俄罗斯方块》的衍生版。

7 NEW 日版 长耳狗弹珠台 旋转甜点天堂
●Rocket ●TAB ●2008.1.4 ●人气指数：60687
不用玩看名字就晓得是面向MM的游戏。

8 NEW 日版 Keroro军曹：找茬大作战
●NBGI ●PUZ ●2007.9.27 ●人气指数：60399
落下的话数太多，已经追不上动画了。

9 NEW 日版 日常食材大变身 美味甜点与餐点
●TAKARA TOMY ●ETC ●2008.1.8 ●人气指数：58837
不用玩看名字就晓得是面向MM的游戏。

10 NEW 日版 人生游戏Q DS 平成生活
●TAKARA TOMY ●ETC ●2008.1.8 ●人气指数：58818
智力问答型游戏，分成两个版本发售。

11 NEW 日版 旋转甜甜圈 点心食谱
●OA ●ACT ●2008.1.14 ●人气指数：52033
销量突破一百万，年度最佳冷饭达成。

12 NEW 日版 人生游戏Q DS 昭和生活
●TAKARA TOMY ●ETC ●2008.1.8 ●人气指数：51415
嗯，这就是楼上上游戏的另一个版本。

13 NEW 日版 自定义麻将
●SUCCESS ●TAB ●2008.1.8 ●人气指数：45278
日本麻将的打法跟台湾的规则很接近。

14 NEW 日版 彻底地精通美味食物DS
●SQUARE ENIX ●ETC ●2008.1.8 ●人气指数：44595
这是《走遍全球》系列的饮食衍生版。

15 ↑ 美版 王牌投手 振臂高挥
●MMV ●SPG ●2007.12.13 ●人气指数：44205
这动画也沦陷成为腐女口中的佳作了。

PSP双周游戏热门榜TOP15

1 NEW 廉价版

极品飞车10 卡本峡谷之城市争霸
●EA ●RAC ●2007.10.25 ●人气指数：111076
在系列11代发售前推出的前作廉价版。

2 NEW 美版

雅达利经典游戏·进化
●ATARI ●ETC ●2007.12.19 ●人气指数：84756
在欧美颇受欢迎的迷你小游戏合集版。

3 NEW 廉价版


极品飞车：全民公敌5-1-0
●EA ●RAC ●2006.11.30 ●人气指数：81837
这前年发售的廉价版怎么浮出水面了。

4 NEW 廉价版

无暇人生 新牧场物语
●Natsume ●SLG ●2007.12.13 ●人气指数：81144
PS2版移植作，画面并没有明显的缩水。

5 NEW 廉价版


头文字D 公路传说
●SEGA ●RAC ●2007.1.18 ●人气指数：79604
“PSP上最高的赛车游戏！”某友人语。

6 NEW 欧版 荣誉勋章·英雄2
●EA ●FPS ●2007.11.30 ●人气指数：71771
第一人称视角射击游戏我始终不能行。

7 NEW 日版 零式舰上战斗记·贰
●OA ●STG ●2008.1.10 ●人气指数：66619
貌似是二战中日本战斗机的主力型号。

8 NEW 美版 埃及祖玛：法老王的挑战
●mumbo jumbo ●PUZ ●2007.12.18 ●人气指数：56357
客观上来说，PSP版比NDS版表现出色。

9 NEW 美版 哈维·博德曼律师
●CAPCOM ●AVG ●2008.1.8 ●人气指数：51814
嘉富康是在恶搞自己的《逆转裁判》么。

10 NEW 欧版 BEN10 地球保卫者
●D3 ●ACT ●2007.11.9 ●人气指数：44198
当前在美国很受欢迎的动画作品之一

11 ↓ 日版 凉宫春日的约定
●NBGI ●AVG ●2007.12.27 ●人气指数：29169
前年最高的动画，期待今年的第二季。

12 ↓ 日版 星之海洋 初次启程
●SQUARE ENIX ●RPG ●2007.12.27 ●人气指数：26647
SE去年推出的最后一款炒冷饭游戏。

13 ↓ 日版 啪嗒砰
●SCEI ●ACT ●2007.12.20 ●人气指数：25701
啪嗒啪嗒啪嗒砰，啪嗒啪嗒啪嗒砰……

14 ↓ 日版 空之轨迹 素材收藏版
●Falcom ●ETC ●2007.12.20 ●人气指数：17930
继《伊苏》之后的又一口碑极佳作品。

15 ↓ 欧版 大众高尔夫 携带版2
●SCE ●SPG ●2007.12.6 ●人气指数：17089
无论随时随地都可以玩到的萌之神作。

本期关键字：大萧条，无论是NDS和PSP都没有让人眼前一亮的游戏发售，小品类和廉价版作品大行其道。值得留意的是，NDS和PSP的性别取向也越来越发明显，前者一口气推出了4款美食类游戏，而后者则成了赛车类游戏的小型聚会，不过这也倒是和玩家群体的性别比例分布不谋而合。这个月两边都有不错的游戏发售，等待下期大作的强势反扑吧。

谢杰	圣战日还要打工，痛苦啊~（露琪：…………）
读者资料	男，19岁，广西桂林工学院雁山校区252信箱，541006

战场从手机转到了nds上！

曾经在手机上描绘的

驾驶泛用型机动兵器WAP进行战斗的模拟RPG《前线任务》系列。不仅泛用型机动兵器WAP的身体大部分都可以进行装卸和替换，而且故事所描绘的有如战争历史剧般的剧情都令无数玩家对本系列作品无比着迷。系列作品手机版《前线任务2089》已经决定移植到NDS上。这次为大家带来的就是NDS版游戏的大量相关情报。





↑本军行动和敌军行动相互交换进行的战斗模拟RPG。

犹如历史剧般的模拟RPG！



→仿佛战争剧一样弥漫着悲惨的气氛。

原本只能在手机上进行游戏的《前线任务2089》，现在在NDS上的玩家也可以享受到其中的乐趣了。



FRONT MISSION 2089 Border of Madness

フロントミッション2089 ボーダー・オブ・マッドネス

NDS	Square Enix	发售日未定
	SRPG	1人/价格未定
前线任务2089 疯狂边界		容量未知



拥有13年历史的《前线任务》系列

95年《前线任务》系列在SFC上发售了它的第一款游戏。主人公们操纵泛用型机动兵器进行战斗，由充满魅力的角色们描绘出宏大的战争历史剧，一经发售就获得了很高的人气。之后该系列的作品在多款游戏机上都进行过发售。本系列作品的最大特点就是游戏世界观和历史的设定在所有作品中几乎都是一致的，因此老的玩家可以很容易就投入新的游戏中，而新的玩家也可以享受到本系列作品的宏大历史。

开发人员的访谈内容



坂本幸一郎 制作人

NDS版《前线任务1st》的制作人。本次新作中的《前线任务2089疯狂边界》是其作为监督的第二部作品。

土田俊郎 总制作人

从《前线任务》系列的第一作就一直参与开发。并监督制作了在Wii上发售的《小国王和约定的国家FFCC》。

——将手机版的《前线任务2089》（以下简称《2089》）移植到NDS上，这个决定的原委和具体经过是什么呢？

坂本幸一郎（以下简称**坂本**） 首先要从原来制作手机版游戏的理由开始说起，本来想让各种各样的人都可以玩到这款名为《前线任务》的游戏。我们想把它制作成多种版本效果肯定会很好，所以开始开发制作手机版。

——原来是这样，应该说是成功了吧？

坂本 手机版的确可以说是成功了，但是也有和最初设想稍微不太一样的地方。从对玩家的调查中可以看到，也有很多人几乎从来不在手机上玩游戏。但是因为本作融入了《前线任务》系列的世界观设定，所以很多人也说出了“很想玩一玩”这样的话。我们也想让这些玩家体验到不同的游戏方式，于是将游戏移植到了NDS上。

——移植之后的画面产生了相当大的变化啊。

坂本 我们想让玩过手机版的玩家可以再重新体验一下2089年的故事，也想让没有玩过的人们可以享受到游戏的乐趣。因此把游戏的画面几乎全部改变了，可以说是变成了一个全新的游戏。在改变画风时候我曾和土田商量过“改变成这种程

沈博锐	竟然没上边角栏，这是何等的失态！
读者资料	男，17岁，安徽省合肥市第三中学高三（2）230001 QQ394340126

战争故事在NDS上重生了！



↑作为队长，暴风好像是性格沉默的青年。

↑暴风到底隐藏着什么样的过去呢？

伙伴之间也有各自的过去！？

story



游戏的舞台是位于太平洋的哈夫曼岛。这个岛因为O.C.U.和U.N.S.两个大国势力的竞争而划分为两部分。2089年，在规模庞大的战争结束19年之后，在岛的国境线上频繁发生小的武装冲突，于是开始有传言说O.C.U.和U.N.S.会再次爆发战争。而这两个国家也像是为了证实这个传言是真的，分别开始增强自己的兵力，为了国境警戒任务也在不断地雇佣士兵。

而担任国境警戒任务的一部分雇佣兵却突然行踪不明，如果是死去的话，大家却又找不到佣兵的遗体。岛上开始不断发生不可思议的事件。

士兵到底是逃走还是假装死亡，岛上开始不断出现各种各样的猜测，而新的一批佣兵也准备要送到这个岛上了。

度可以吗？”（笑）。

——可以看出坂本先生和土田先生都非常的认真啊。

土田俊郎（以下简称**土田**）的确是这样的，因为坐得非常近所以我们经常一起商量。我从来没有那种沉重的压力，说一定要把本作制作成具有《前线任务》感觉的作品，相反我还说出“多一点变化会更好吧”这样的话。

——是这样啊。看来是参与了对游戏的改编啊。

坂本 的确是参与了游戏的改编。当初制作手机版的时候，关于游戏制作的情况一个月中起码要向外界公布3次，所以对大家来说游戏的制作完全没有任何秘密。但是在制作NDS版的时候，游戏到底何时能全部制作完成，给大家留下了很大的悬念。与制作手机版时不同，制作NDS版在开发的过程中曾经重新制作过。因为任天堂开始曾经说过游戏不要有大的改动，但是中途又变卦了，说为了让这款游戏更加有乐趣可以进行改编。

——土田先生对于这次改编的作品有什么可以告诉



大家的吗？

土田 在《2089》开始最初的企划时，大家就讨论过要采用什么样的游戏世界观。为了使本作能和整个系列的作品有整体感，最后还是采用延续《前线任务1st》（以下简称《1st》）中的世界观。

从画面到设定都发生了改变！

将手机版移植NDS上的过程中，本作的各个部分都进行了一些改动，不仅游戏画面全部重绘，而且剧情上也进行了改编，还有人物设定的变更等等。在此向大家介绍与手机版游戏不同的部分内容。

NDS版的独特之处

丰富的故事画面 波澜壮阔的战争历史剧

在《前线任务2089 疯狂边界》中，在各处都有可能插入各种事件相关的CG画面，质量还是不错的。



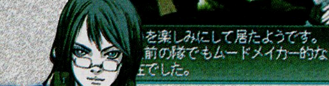
雨 rain

曾经所属的部队已经被敌人消灭。作为暴风小队的副官，其认真严格的性格曾让行为恶劣的队员们吃尽苦头。酒量极好。

暗中活跃的黑色部队和佣兵也没有知道真相的权利吧……



←瞳和冠军作为暴风的伙伴，出现了有关他俩的画面。到底发生了什么事情呢……

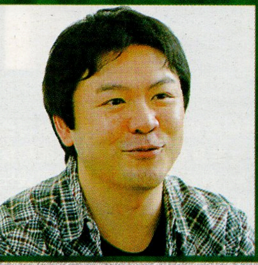


↑熟知队员们的脾气秉性，是个完全可以信赖的副官。

新要素的追加和操作性的改变

——本作追加了哪些和手机版不同的新要素？

坂本 在玩游戏的时候请大家一定要注意战斗的全新系统。在这次公开的画面中，所看到的神秘画面请大家自己想像吧（笑）。大家可以享受到与《1st》不同感觉的战斗乐趣。真正玩到游戏，见到游戏画面的时候，大家就会明白其实用触笔操作人物进行战斗是非常简单的。开发人员分析了前作的种种不足之处，把本作改进为不仅在城市里而且在战斗中，十字键和触笔都是可以分开使用的，这样就可以更方便玩家进行游戏了。因为对前作的不足之处进行了调整，所以在本作中无论使用哪种操作方法，都可以让玩家享受到畅快淋漓的战斗。除此以外没有装备的各部分零件不仅会详细列表，还可以在商店中出售。本作各方面都追求细节的系统使游戏整体更加完美。



黑色的部队，用兵知道真相的，什么什么什么，饿什么啊……

瞳 Oddeye



左右瞳孔的颜色不一样，拥有奇特眼睛的女子。暴风小队的队员，擅长远距离攻击的WAP驾驶员，不仅驾驶和射击技术造诣颇深，身手也相当了得。性格开朗，无论和谁都可以成为朋友。



杜尚青	PSP才买了两年，没想到又出了2000，天！也许买配件的钱都已经可以再买一台2000了。
读者资料	男，15岁，陕西省西安市东仓门29号 710000 QQ517090842

《前线任务》系列的未来

——游戏中的对战要素这次依然被保留了吗？

坂本 如果在《1st》中喜欢进行对战游戏的玩家，这次真是十分抱歉，因为容量的问题所以把对战的要素给去掉了。这次大家可以体验到纯粹的对话乐趣，本作向增加对话内容这个方向做了很大的努力。

——游戏的容量大约是多少呢？

坂本 本作的容量是《1st》的2倍左右，因为在游戏过程中玩家会选择不同的选项，所以只玩一周目的话是无法玩全整个游戏的。

——那么最后请给我们谈谈《前线任务》系列今后会有怎样的发展吧。

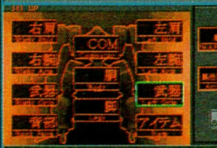
土田 我们还打算要继续做下去。像这次将手机版的游戏移植到了NDS上，不仅得到了吸引新玩家的机会，而且对于想看到全新《前线任务》的玩家来说，制作出这样一款游戏是件值得高兴的事情。在本作中要表现出“战场”的感觉，让大家可以完全投入其中，对于我们来说也是一次挑战。我们今后想不拘束于任何形式，制作出各式各样的《前线任务》。

游戏画面被全部重绘！用触笔进行畅快操作！

改变设定 操作简单！

在装配的画面中可以选择想要装配的零件部分，也可以进行把文字变大，或者调整屏幕的亮度等设定。在装配的画面中还可以替换驾驶员。不断调整各部分零件，直到装配到满意为止。而且可以使用按键操作。





传说曾经是世界格斗冠军，暴风小队的队员之一。即使使用WAP也喜好格斗战，开朗率直、决不服输的性格，只要有时间就会进行地狱般的严酷训练。是一个完全的战斗狂人。

冠军
champ

“这是敌人？全部消灭！是最基本的原则！”



神秘画面被公开！这个……是……新系统！？

在得到的画面中，挑选了一张令人感兴趣的战斗画面介绍给大家！在上屏幕出现的是人物的特写镜头，而在下屏幕中出现了“第一次攻击”这样的文字。这到底是表示什么呢？



超级机器人大战A

スパロボット大戦A PORTABLE

人气SRPG《超级机器人大战》系列公布了最新情报，这次是GBA版作品的移植。

PSP	BANPRESTO	2008年6月19日
	SRPG	1人/6615日元
超级机器人大战A		记忆容量未定

本次公布的PSP的《机战》作品并不是新作，而是移植于2001年9月在GBA上推出的《超级机器人大战A》。在这次的作品中，画面进行了大幅度强化，战斗动画可以达到家用机的水准，并且有了语音，这可以说是GBA和NDS上机战的最大怨念了。本作中共有21部作品的机体和角色登场。

系统也进行了强化

在原作的基础上，本作不光对画面音效等进行了提升，还对游戏系统进行了一定强化。这次不在靠信赖度的高低来决定是否可以进行援护攻击和防御了，而是采用目前系列作品的援护系统。机师用的强化部件中新加入了技能部件，可以直接学会技能。



←可以用技能部件给机师装备各种各样的装备。

→使用精神时可以先多选然后再一起使用。

高达 逆袭的夏亚

→搭载着NT武器浮游炮的ν高达。

アムロ「フィン・ファンネル……目標は前方の敵機だ！」

铁甲万能侠Z



铁之城！

↑使用超合金Z作为装甲，被称做铁之城。





斗将戴莫斯

空手道

无敌超人赞波特3



→拥有3人份精神和多种武器的赞波特3会成为超级系的热门。

代表月亮消灭你!!!

高达08MS小队



机动战士高达





高达0083

机动战士高达ZZ



机动战士Z高达





高达W 无尽华尔兹

在PSP上炫耀登场!!

使用小队战斗

→龙骑1型、2型、3型在性能上各异，单体不算很强，但一起行动时的合体攻击非常厉害。



机甲战记龙骑

三人齐心合力

→盖塔机器人可以合体成三种形态，分别适应空、陆、水的作战。三人份精神让它也成为超级系焦点。



盖塔机器人G

眼镜厂原创



双主角的设定

本作主角是阿克赛尔和拉米亚，两人作为敌对关系出现。要从5台机体中选择1台作为主角机。

V型电磁侠



和超电磁侠V算是兄弟机器人了，都是使用电磁力进行战斗，而且同样都是5人驾驶的。

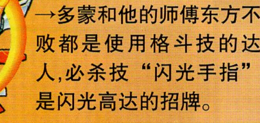


机动武斗传G高达

最强的师傅与最强的弟子间的对决!

→多蒙和他的师傅东方不败都是使用格斗技的达人,必杀技“闪光手指”是闪光高达的招牌。





超电磁侠V

UFO机器人







大魔神

盖塔机器人

无敌钢人泰坦3





真盖塔机器人



NDS	AQ Interactive	2008年夏
	SRPG	1人/5980日元
蓝龙PLUS		容量未知

神秘的强大敌人阻碍修一行人的前进



由被称为《最终幻想》系列之父的坂口博信担任总指挥的超级大作《蓝龙》。本作延续了原作Xbox 360版《蓝龙》的系统和故事剧情，这次被改编为即时战略模拟RPG在NDS上登场了。本刊为大家带来了最新有关《蓝龙》的情报，拥有影的麦卡罗波和在前作中应该已经被打倒的强敌们，随着故事的进行也将陆续登场。

开幕一波三折！



↑在前作中作为敌人登场的麦卡罗波，这次拿着全新的武器对修展开了袭击。

强敌1 拥有影的麦卡罗波

修一行人到达了曾经出现过邪恶之影的遗迹。在他们面前出现的是前作中登场的敌人麦卡罗波。操纵影袭击修的麦卡罗波登场了，真正的故事开始了。

行动迅速的麦卡罗波登场！



→修一行人在战斗中操纵的“影”是由他们的心之光所产生的。但是为什么没有心的麦卡罗波也可以操作影呢？

沉默之库乌



以全部收集怪物图鉴为目标！

一旦打倒了敌人，就会公开敌人的数据和图鉴。在怪物图鉴中，会详细说明怪物身上掉落的道具和怪物的弱点等等情报。大家以收集到全部的图鉴为最终目标而去努力吧！

获得的道具一目了然！



→↑随着战斗的不断进行，怪物的图鉴也会逐渐丰富起来。

发动必杀技将敌人打倒！



↑每个人物都拥有自己的影，灵活有效地运用自己特有的必杀技与敌人进行战斗。

朱慧宇　在经过电软满页白纸黑字的戕害之后，发现你们的字真是太少了。
读者资料　男，14岁，上海市宝山区乾溪路乾溪新村300弄12号601室 200436

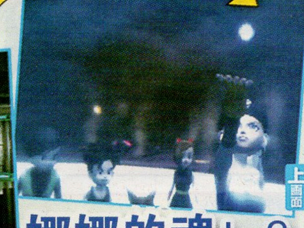


强敌2 四大天王

打倒了刚刚出现的敌人，修一行人前往敌人出现的洞穴中进行调查，在洞穴的深处大家发现了娜娜的魂（前作中的BOSS）。对此感到无比惊讶的修，却没有得到片刻喘息之机，又遭到了强敌的突然袭击。

在前作中就应该被封印的娜娜之魂为什么会在这里出现呢？而四大天王的突然出现将会带来什么呢？





娜娜的魂！？



突然出现偷袭修们的强敌，真正身份是在前作中已经被打倒的四大天王。四大天王曾经是扎波的属下。遭到了过去属下的突然袭击，扎波也掩饰不住内心的惊讶。



MIST WALKER 坂口博信和 BROWNIE BROWN 龟冈慎一的说明！

坂口先生的说明

大概在10年前，龟冈小组（BROWNIE BROWN）曾和史克威尔（当时）进行过合作开发。开发制作出《圣剑传说》系列的他们,可以说是做出了优秀业绩的专业小组。这次可以一同合作进行开发制作真是让我既兴奋又高兴。他们发挥了其技术的最大限度把原来的游戏改编成了“即时战略模拟”类型的游戏。改编的《蓝龙》续作将在2008年夏天与大家见面。

龟冈先生的说明

我是BROWNIE BROWN的龟冈。这次能和坂口先生一同合作开发《蓝龙》，使我感到十分荣幸。坂口先生在离开以前的史克威尔公司加入了新公司之后，却又能与我再次合作开发游戏……这是在16年前初次相会的时候完全想像不到的事情（笑）。在这次开发制作游戏的时候,我想把这种热切的“思念”传达给所有玩家，所以敬请各位耐心等待发售日的到来。



忍术！刀匠！

忍者龙剑传是使用超级忍者隼龙运用灵活的动作和忍术进行战斗的动作游戏。本作几乎全部使用触笔进行操作，是款充满魅力的游戏。因为敌人人多势众，使隼逐渐陷入了危机。而在关键的时候，隼就会发动拥有惊人杀伤力的必杀“忍术”。这次为大家奉上的是游戏的战斗系统和剧情中大量精美画面。为了守护“隼之里”，隼要全部斩灭来此偷袭“地蜘蛛一族”及其背后所隐藏的邪恶魔神。所以玩家要像真正的忍者一样动作迅速而又沉着冷静。

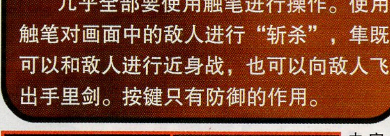
NDS	Tecmo	2008年3月20日
	ACT	1人/5040日元
忍者龙剑传 龙剑		容量未知



隼之里遭到了无比卑劣的地蜘蛛一族偷袭。跟随隼修行的女主人公红叶被地蜘蛛一族掠走了。隼为了救出红叶，开始迎接新的挑战。

使用触笔进行操作 超华丽的动作游戏





几乎全部要使用触笔进行操作。使用触笔对画面中的敌人进行“斩杀”，隼既可以和敌人进行近身战，也可以向敌人飞出手里剑。按键只有防御的作用。

用触笔书写梵文发动忍法

忍术对于忍者来说是超级必杀技。在做出华丽眩目动作的同时，其惊人的杀伤力也可以给敌人严重的伤害。玩家只要用触笔快速拓写出梵文就可以发动了。但是发动失败的话就会被敌人反击。所以书写梵文不仅速度要快而且还要正确。

↑用触笔拓写在屏幕中出现的梵文，如果拓写准确的话，就会插入如左图中结印手势的画面。

红叶也可以发动忍术？



←这是红叶的忍术？现在已经确定会在游戏中出现，难道在本作中也可以选择红叶进行游戏？



→在发动“旋风之术”的时候，可以使用触笔移动旋风把所有敌人全部弹飞！

刘胤 祝PG越办越好。当我以后有钱了，我当总编辑，养着你们这些编编。

读者资料 男，15岁，河北省秦皇岛市海港区文化里6—3—5 066000 QQ554703982

全部成为消灭魔神的力量！



龙剑

经过无数战斗的洗练，传说中的名刀“龙剑”现在的主人是“龙之一族”末裔的隼。龙剑曾经在游戏中关闭漆黑之阖时与魔刀“黑龙丸”进行过激烈的角逐。

在这里可以购买忍术和强化道具！

在刀匠村正那里会出售对战斗有帮助的道具。打倒敌人得到的物品也可以在这里进行换购。随着游戏的进行，还会不断追加可以强化忍术和武器龙剑的物品。



↑“九字神珠”是可以提升隼的体力的道具。除此以外是否还有更强的道具呢？

传说的刀匠 村正

这位武器屋的老板真正身份是精通古今全部武器、道具和技术，传说中的名匠。到目前为止，曾多次给予隼帮助。

巫女

已经殒命的“龙之巫女”吴叶

曾经在隼之里遭到袭击的时候，失去了年轻生命的吴叶。是隼青梅竹马的“龙之巫女”的女子。穿着和吴叶相同巫女衣服的是本作的女主人公红叶。她们两个人之间到底有什么关系呢？

一身巫女装扮的红叶

用Wi-Fi进行世界排名

Wi-Fi ランキング

106位
TeamNINJA
Karma 378318

チャプター	3
プレイ時間	00:57
ゲームオーバー	2
クリアー回数	0
絶技成功回数	7

忍びの道

排名	名称	Karma
1	Hanamaru	8266691
2	Momiji	6696515
3	Muramasa	6009492
4	Sanji	4674083
5	Hayabusa	4294900

106位
TeamNINJA
Karma 378318

本作对应任天堂Wi-Fi网络，使大家可以和全世界的玩家进行排名。在游戏中书写梵文是要消耗“业”的。即使与相同的敌人进行战斗，打倒后得到的分数也不一定相同。

王晨	2006年12月入伍以来，一直没有机会购买《掌机迷》。真是狂喜ing！希望能越办越好！新年快乐！
读者资料	男，22岁，新疆石河子69233部队79分队 832014 QQ122218536







用神秘力量“英语”打倒丧尸的动作游戏在NDS上登场了。使用力量打倒敌人的方法非常简单，出现的丧尸们会给出日语题板，玩家则需要用触笔写出相应的英语答案。回答正确的话就会产生攻击的动作，把不断袭来的丧尸打倒。而且在本作中出现的丧尸还会给玩家出句子或选择题等各种各样的试题。故事模式中的游戏一共分为六个章节。如果大家有挑战恐怖的勇气，就可以一边体验战栗的感觉打倒丧尸一边不断锻炼提高自己的英语能力了。



NDS	SEGA	2008年春
	ETC	1人/价格未订
死亡打字机		容量未知

用英语的力量打倒丧尸

简单明快！打倒丧尸的方法！

在本作中出现的丧尸都有用日语写出的“题板”。只要将日语翻译成英语，写在下屏幕中就可以将丧尸打倒。只要写出被遮住部分的英语字母就可以了。也正是因为有这些被遮住的字母，所以玩家可以一边玩游戏一边慢慢记住英语单词。在娱乐的同时也要学习哦！



写出被遮挡的字母

“我”的英语单词。“m＊”是正确答案。把答案写在下屏幕中，“我”的英语单词到底是什么呢？



→答案是“my”吗？试着把答案写出来。在大量丧尸出现的时候，可以用“切换”键来选择要攻击的对象。

在这里写出英语答案！



要打倒全部6个章节的丧尸！

玩家可以在全部六个章节的“故事模式”中消灭出现的大量丧尸。但是到底为什么会有这么多的丧尸出现呢？看来只能依靠英语的力量来解开这个谜了！每个章节只要完成过一次就可以自由选择了。而且除了故事模式，还准备了为和丧尸进行战斗而锻炼英语能力的练习模式。既有英语句子的正确翻译，还有让玩家用听力来记住单词的英语发音等等，内容可以说是相当的充实。

可以自由选择已经完成的章节重新挑战！



在故事模式中突然出现任务



↑在故事模式中出现了任务，与平时打倒丧尸的方法不一样，玩家要按照任务的特殊要求来打倒丧尸！

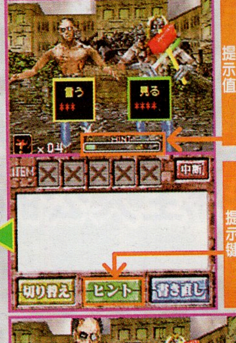
在进行故事模式的过程中，玩家除了要打倒不断出现的丧尸，有时还要玩家按照特殊要求完成出现的任务。如果能够按要求顺利完成任务的话，在任务结束后玩家就可以得到一些对以后的游戏中有用的神秘道具哦！

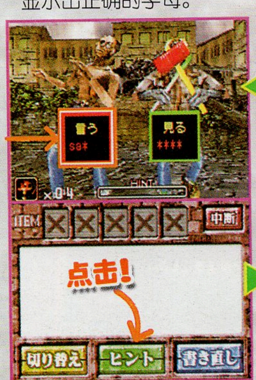
MISSION 成功
参考书
ヒントゲージ増加
x05
HINT
上画面

←任务顺利完成后就会获得道具，在道具中既有无论写什么都可以打倒敌人的笔，也有可以回复体力的道具等。

英语不好的人可以使用提示

英语不好的人也可以放心地玩！遇到不会的时候可以点下屏幕中的提示键。每点一次的话，遮挡字母的一个星号就会消失，显示出正确的字母。







↑全部遮住的字母，只要点三次“提示”键，就可以知道正确答案了。

丰富多彩的BOSS站！

在每个章节的最后，还有BOSS在等着玩家。有的要求翻译句子，有的则要求在3个选项中选择1个正确的答案，战斗方法和与一般丧尸战斗时是不一样的。但是大家可以参考提示进行战斗。



←灵活运用和丧尸战斗时所增长的英语能力，可以克服各种各样的困难。这次BOSS的回答方式突然变成了选择题！玩家必须随时应对不断变化的规则！

宗宇	多加些烧录卡的内容，新一年来临，希望《掌机迷》办得更好。
读者资料	男，15岁，天津市河西区恒和园2号楼406 300203

由手机游戏改编的恐怖冒险游戏现已登陆NDS，给大家带来了更深的恐惧。

STORY

少女从噩梦中醒来。却发现自己在地牢中。既没有看守，也听不见犯人的声音。这时脑海中却浮现出奇怪的画面，抱着孩子的银发女子，孩子发出淡淡的光。为了找回失去的记忆，也为了从地牢逃出去。少女在地牢里开始前进…

艾米莉·泰勒吉亚

在主人公片段记忆中出现的神秘女子。飘逸的银发和雪白肌肤。她的真正身份还不清楚。

这是在我梦中看到的吧……

离奇的恐怖



NDS	SYSTEM WORKS	2008年6月
	AVG	1人/价格未定
泰勒吉亚·亲爱的艾米莉		容量未知

↓这是一款采用第一人称视点的游戏。对于感到奇怪的地方玩家可以使用触笔进行详细的调查。



奇怪……

头好痛



什么也想不起来



采用第一人称视点在封闭的空间里进行探索！



等待主人公的是

→地牢有复杂的构造，让人很容易就迷路了。

→在地牢的各处都设置着有大量的陷阱，一不小心主人公就有可能受伤。

神秘的陷阱！！

主人公

在地下深处的地牢中醒来的少女，已经丧失了自己的记忆。为了找回失去的记忆，在陷阱重重的地牢中开始了探索。冰冷的地牢与阴森的诡异的气氛，到底女主角能不能逃出来呢？



涌上心头的战栗！

由开发《侦探 神宫寺三郎》系列等著名游戏的SYSTEM WORKS公司开发制作的冒险类手机游戏《theresia-Dear Emile》。本作所表现出了的恐怖气氛和充满神秘感觉的故事正是本作的魅力所在，这次经过重新改编在NDS上登场了。本作采用第一人称视角，使用触笔进行游戏。这次为大家介绍的是NDS版《theresia-Dear Emile》的全新故事和使用触笔进行探索的独特系统。



↑本作设定的游戏世界观与手机版所设定的世界观是完全相同的，剧情则是为了本作重新改编的新内容。

危机四伏，在恐怖中使用触笔进行探索！

移动地牢中的设施，对奇怪的物品使用触笔进行调查是游戏的基本流程。用“眼部指令”观察周围事物，使用“手部指令”拿取物品，一边使用触笔一边小心探索前进的道路。在手部指令中选择要拿取的物品，是要主人公直接用手接触物品。如果不小心碰到了奇怪的东西那就很危险了。

灵活使用道具是关键！

在探索地牢的过程中主人公可以获得各种道具，其中也包括可以装备的道具。主人公装备这些道具之后，只要在手部指令中点击画面，就可以进行所装备道具固有的特殊动作。例如在装备刀时，就可以进行“刺”和“切”等动作。



观察眼部指令

点击眼部指令，画面上会出现圆圈。移动到想要观察的地方，再次点击就能调查物品了。

触摸手部指令

点击手部指令会出现手的符号。移动到物品的地方，可以做取、拿和转等动作。



得到了异常神秘的钥匙！



↑在装备时点击门上的钥匙孔，就可以进行开锁的动作。

游戏速递

简单快捷的方式为您提供最新游戏第一手速报。



NDS	STING	2008年
	SRPG	1人/价格未定
梦魇骑士		容量未定

本作是由开发《约束之地》和《王女联盟》的STING开发，这个厂商做的游戏以系统特别而著名。无论是《约束之地》还是《王女联盟》在系统上都是前所未有的，游戏性也都非常不错。这次的《梦魇骑士》也延续了这一风格。主角是一个鬼火，没有实体形态，可以在众多骑士团成员中选择一个将自己灵魂注入进去来操纵，但需要牺牲其他角色的灵魂。





←本作人设是由《约束之地》和《王女联盟》的原班人马设计。

→地图看着虽然小，但应该会有很大的战略性。









陈健	应增加一些介绍掌机流行的实用软件的内容。
读者资料	男，14岁，黑龙江伊春市男岔区铁工社区10号楼6单元653室，153100，QQ708921408



NDS	MMV	2008年夏
	AVG	1人/价格未定
东京魔人学园 剑风帖		容量未定



↑《东京魔人学园》系列一转眼也经历了10年啊，希望这次能有高素质。

《东京魔人学园 剑风帖》是这个系列的首部作品，于1998年6月在PS平台发售。游戏以AVG的方式进行，战斗部分还有SRPG的要素。本作是借着系列十周年之风推出的移植版，作为NDS上的作品，会利用到NDS的机能。而且本次移植版还会加入初代没有的事件剧情。《东京魔人学园》系列曾在PS时代风靡一时，之后作品越来越少，不知道这次能否热浪重起。

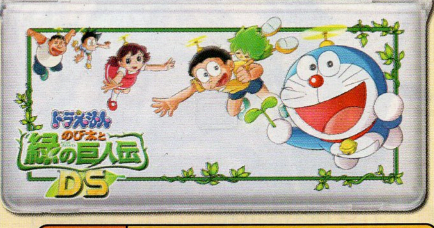






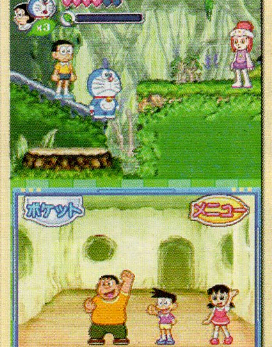






NDS	SEGA	2008年3月6日
	ACT	1人/5040日元
哆啦A梦 野比与绿巨人传DS		容量未定

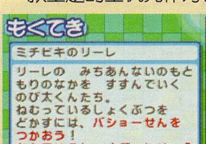
本作是根据预定今年3月上映的《哆啦A梦》系列的同名电影版改编的。和以往剧场版改编的作品不同，这次并不是卡片RPG类型了，而是直接变成了一款动作游戏。在游戏过程中，哆啦A梦的道具会有各种各样的作用。此外，这次还有一款主题的主机壳作为官方活动的奖品。





↑野比等人展开新的冒险，这次是丛林。









←这将又是一款骗老牌玩家眼泪的作品。

NDS	NBGI	2008年3月20日
	ETC	1人/5040日元
我们的TV游戏鉴定		容量未定




和之前推出的《有野的挑战状》有点类似，也是用小游戏的形式来模拟曾经推出的电视游戏。不仅如此，一些新的游戏，也被做成了类似FC的画面风格，非常有意思。玩家在玩的时候会有游戏力的鉴定，并且还有等级评价。游戏中有自由模式和挑战模式可以供玩家选择，选择适合自己的吧。



↑人物设定的风格依然还是看着那么有气势。

NDS	IDEA FACTORY	2008年5月
	SRPG	1人/5040日元
鬼魂力量 创世纪		容量未定



IDEA FACTORY的SRPG《鬼魂力量》系列的最新作品将于5月正式登陆NDS。这次的作品描写在永恒大陆的战争，游戏中参战的国家将由40个，登场人数也达到了200多人。本作可以使用按键操作，也可以触笔进行直接操作。战斗中需要玩家用触笔来控制我方军队的行动方向，在上屏会有军团的战斗画面显示。在下屏除了显示操作军团的画面，还有各种咒文操作，这也是取得胜利的关键要素，此外还要掌握好相克关系。






邓苑	我爱PG，我要嫁给它！（某编：PG才5岁，离法定适婚年龄还有17年）
读者资料	女，16岁，广东省吴川市梅　镇新风街四巷11号，524500









↑这次的主角一共有4人可以选择。



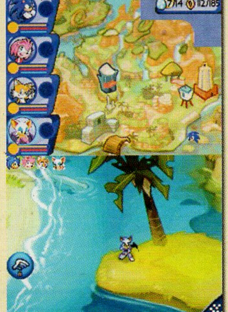




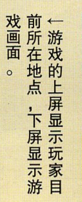


继《铸剑物语》系列和《双生时代》推出后，《召唤之夜》系列的正统作品终于要登陆NDS了。不过这次的作品并不是新作，而是PS版初代的移植，与这部作品同时公布的还有《召唤之夜2》，也是移植到NDS上。这次的画面可以说是在原作的基础上重新制作的，不知道会不会有原创的要素增加。





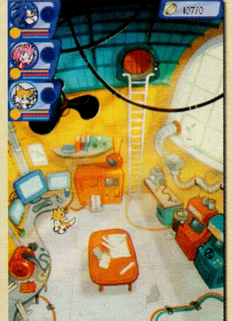
NDS	SEGA	2008年
	RPG	1人/5040日元
索尼克年代纪 暗黑兄弟会		容量未定



←游戏的上屏显示玩家目前所在地点，下屏显示游戏画面。







自《索尼克狂奔 大冒险》之后，《索尼克》系列再次推出新作，不过这次的新作并不是动作游戏类型了，而是以RPG的方式来进行游戏。本作是由SEGA和BIOWARE合作开发的。BIOWARE公司是加拿大的一个RPG公司，PC上著名RPG《无冬之夜》就是出自该公司之手。BIOWARE将利用Sonic系列的各种元素，去营造一个神奇的、以故事为线索的游戏氛围。重在利用他的知名度，去让他展开一场全新的冒险旅途。索尼克和RPG要素的结合将会诞生出一个什么样的游戏呢，希望BIOWARE能让我们有一个惊喜，拭目以待吧。

林小龙	请问龙哥能进《PG》里做“小龙哥热线”吗？（坐在某编对面的龙哥：我还没有小龙哥呢）
读者资料	男，20岁，广东省吴川市义学路65号，524500

文/NdsBBSCOM 掌机天堂

80后VS 90后 掌机迷的选择



追忆似水年华

80后玩家的青涩回忆：GB《勇者斗恶龙怪兽篇 特瑞的神奇王国》

GameBoy系列的掌上主机我曾在不同时期拥有过全系列4个版本中的3种——1台原始的厚机，1台彩色的GBC和1台小巧的有着半透明外壳的GBP，加上后来在模拟器上玩到的数量众多的GB游戏ROM，令人想起来至今还难以忘怀。与前两台主机不同的是，GBP是我在马上要进入大学读书的时候购买的，原因是小巧，携带方便，便于在寝室和教室间进行流动作战，也正是在这部主机上，我玩到了《勇者斗恶龙怪兽篇 特瑞的神奇王国》——一部当时让我深深着迷，至今仍让人不时怀念的作品。



记得当初选购这个游戏时，本对其一无所知，那时距离这个游戏的首发日期已经大概过了两三年，卡带价格已降到能够接受的范围，加之被告知游戏中有民间汉化的“中文”，于是在与老板还价的半推半就间掏钱买下了它。很快我就发现，我的这次选择是有多么的值得，我庆幸自己当时最后下决心时的“果断”，事后我将此次购卡行为称为“一个不亚于艾森豪威尔的英明决定”。在接下来的寒假里，这个游戏陪伴我度过了近30天的日子，最后存档记录显示的游戏时间为：99个小时。

游戏的剧情我早已记不清了，好像是一个男子救一个女子，且两人互有血缘关系，虽然有全程的中文汉化，但就像许多优秀的日文RPG一样，我已习惯于选择放弃关注。但是与其它同样是快速按键跳过对话的RPG游戏不同，最终破关后的《勇者斗恶龙怪兽篇 特瑞的神奇王国》却带给了我不一样的感受，后来我想大概这就是所谓建构在游戏系统设计上产生出的“游戏性”吧，我至今仍很怀念它。

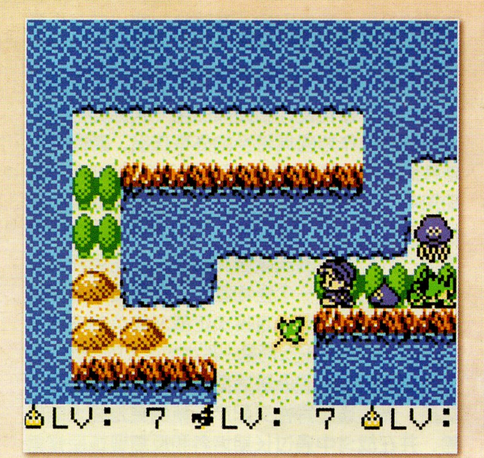
作为《勇者斗恶龙》的系列作品，游戏继承了人物角色、怪物设计和经典的第一人称回合制战斗方式，但作为独具特色的外传作品，游戏又创新性地将回合制战斗的主角变成了多达200多种的形形色色的怪物们，并使得玩家无法在战斗中直接对它们进行第一手的控制。以往在RPG游戏中作为第一战斗主角的玩家所扮演的人物角色在游戏中实际上充当了一个怪物猎手、配种员和战斗指挥官的角色，游戏中直接决定战斗胜负的不再是代表玩家的主角自己，而是一群或敌或友的怪物。玩家所要做的就是想办法活捉敌人组成自己的战斗队伍，然后通过异性交配产下新的更为强大的怪兽，并在战斗中通过长期培养和反复锻炼使怪兽熟悉自己发出的作战指令，进而有效指挥战斗的过程，控制战局发展。

我记忆最深的是游戏中需要使用一种名为“里脊肉”的道具来诱捕怪物的设定。当进入战斗画面后，玩家首先要做的就是观察敌人中有无自己建队所需的怪兽。如有，就要开始思考如何计划才能使怪物吃掉自己扔出的里脊肉，游戏中对此设定的规则为：越是弱小的、一般的怪物越容易被捕获，玩家甚至只要将其一顿猛打，不需要使用任何道具它们就会投降被捕；但越是强大的、稀有的怪兽越是吃软不吃硬，一块里脊肉也许根本无法满足它，需要事先准备多少块里脊肉？又在战局进行至何时将其扔出才会生效？这种程度的怪物通常是极其厉害的，全力进攻一不小心将其消灭就无法达成捕获的目的，但小心翼翼一心只顾安排里脊肉的投放时机，又会因为放弃攻击良机给自身队伍带来极大的生存危机。如何平衡这二者之间的关系，并将之有预判性地贯穿于整个战斗的全程，是对玩家战略智慧的极大考验——而要解答这个问题的唯一捷径，只能是累计在无数次失败基础上的经验总结，除此之外，别无他法。



更富有挑战性的是，战斗的实际执行者并不是玩家本人，在战斗过程中玩家只能对代表己方出战的怪物下达三种战术指令：攻击为主的勇猛作战、主要用辅助魔法特技、注重回复和防御特

张伟	要改进一点的应该是杂志里的内容。
读者资料	男，23岁，地址不详，邮政编码为072750。QQ：362422371



技。一旦下达了相应的作战指令后，实际战斗中自己的怪兽怎么打，选中敌人队伍中的什么怪兽作为攻击目标，使用的是否为自己希望使用的魔法特技，有无和自己诱捕怪兽的计划相配合等等这些战斗效果，玩家除了事先精密的作战安排外，还得在实战中不断研究不同怪兽的作战习惯和游戏设计师为之制定的人工智能思维，当然，还得再加上一点好运气，否则你很有可能在战斗后颗粒无收。游戏的这种设计在某种程度上有些类似如今畅销的卡片类作品，但是相比后者《勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞迷失的世界》的对战规则远没有那么繁琐，游戏也因此迅速地吸引住了我，并让人在充满轻松和愉快的怪物世界之旅中产生了愿意对其不断研究并游戏下去的愿望。

当时为此我几乎废寝忘食，不断拿笔在纸上计算出最佳的队员搭配和可能产生的作战效果，并以此不断总结和调整适合不同敌人组合和战斗目的的“黄金搭档”，本想一劳永逸，结果却是在99个小时的游戏时间后才结束这一“徒劳”的做法——因为游戏不仅巧妙地将之贯穿到了剧情发展的全程，而且还因为捕获来的怪兽可以通过玩家之手完成进化：通过异性交配生产出更具特色和强大能力的新怪兽！

不得不承认，这一设定是游戏最吸引人的部分，也是娱乐设计的核心。游戏共有10个种族215种怪物，每一种怪物都有专属于自己的生产条件。游戏中的交配法则为：必须为异性之间，且双方等级皆在10级以上，一旦决定交配之后游戏就会强行记录存档，然后原本作为父母的两只怪兽消失，新产出的怪兽等级和魔法技能会重回最低。新怪物出生时等级为1，野性值为0，其他能力值为父母怪物该项能力值之和的四分之一，交配时父母怪物的前后顺序会影响新怪物的种族，新怪物可以学习魔法技能的程度和等级成长的上限也都会根据父母怪物的遗传素质决定。

记得当时我所处的网络条件还远不如今日发达，为了全面了解各种怪物的生产条件我首先是自己挨个试验记录，然后费尽九牛二虎之力从网上找到了一篇全怪物的交配列表，但令我感到绝望的是该列表中怪物的名称全为日文，而购买的卡带已是热心人士民间汉化后的“全中文”，于是我不得不将自己的试验记录对比列表所示，将一个个中文怪兽又全部反译回了日文，其工序之反复繁琐以至让我至今仍认为：没有哪一学期的寒假作业能比这个游戏更让人叫苦连天——当然，此种苦痛也是不完全形同于学校假期作业的痛并快乐着的“苦痛”。

游戏中最高等级的怪物是非常珍稀的，有的是难于捕获，有的是仅此一只，但能力都是非同小可的，一些敌人阵中的BOSS级别的终极怪兽甚至无法被捕捉，玩家只能通过超级漫长而艰难的重复交配才有可能获得。我的游戏时间绝大部分都花在了交配出所有的怪兽方面，一是游戏后期和二周目的隐藏挑战非此类怪兽不可，二是游戏的平衡设定使得我非常乐于将所有种类的怪兽全部收集完毕。



↑相信这是留在所有80后们童年回忆中的经典游戏，在DS上复活的本作也将让90们感悟到这游戏的魅力。

然后，在假期的最后时间里，我奋笔疾书将游戏中关于如何捕获怪兽和怎样完成所有交配选项的心得总结成了一篇数万字的攻略研究，投书《电软》；又在一次和素不相识的陌生网友求助交流时将此经验与之分享，并将自己的卡带和资料毫无保留地寄给了他作为参考。作为一名80年代的玩家，能够满腔热情地投入到探索一款游戏设计出的娱乐模式中，并倾尽自己的所知去帮助另一个玩家，然后获得专业媒体的肯定，这大概就是那个年代一个热爱游戏的人的最高追求吧。

郭海明 保重身体，让爱围绕在身边！
读者资料 男，19岁，福建省福清市融城镇拱北路38号，350300

85后玩家的游戏岁月
GBA《超级马里奥A2》

最早接触这个游戏，是SFC上的《超级马里奥世界》。在GBA发售后，任天堂相继移植了几个马里奥系列作品，其中这款游戏便以《超级马里奥A2》的名称登陆了GBA。



直到现在，我仍然记得以前在包机房玩这个游戏的时光。初次见到SFC，比起FC更加精美的画面，当时的我迟迟不得忘怀。一些大点的学生在玩着SFC的实况足球，而小孩子们则玩着七龙珠题材的格斗游戏，在一个角落，我看到一个跟我年龄相仿的学生，一个人在玩着这款《超级马里奥世界》。在那时，除了有时候约同学一起在家中玩FC外，很少接触外面玩游戏的人。那时，我们一起玩游戏的小伙伴中，有一位同学的技术最为高超，能够三条命打穿FC的《魂斗罗》，令大家通通拜他为师。然而，那时在SFC包机房看见玩《超级马里奥世界》的人，给我的感觉是比那个同学都还要厉害。我鼓起勇气，向他询问了这个游戏的一些技巧，发现比起FC的《超级马里奥兄弟》，这个版本的道具更多，还有“耀西”恐龙坐骑。那次的观摩中，我记下了游戏的名字，并偷偷地背下了游戏中的一些隐藏场景。

后来，我利用自己平时积累的零花钱，瞒着父母，经常光顾这家包机厅，唯一玩的游戏就是这款马里奥。也时常能碰到，第一次来这里遇到的那位玩家，我有什么不懂的地方，大多请教他，我们成为了很好的游戏伙伴。有一次，他来到包机厅，见到我后带着悲伤的语气说，因为家里出了事故，很可能要搬家，以后再也不会来这里玩了。当时的我也十分难过，便邀他最后一次一起玩游戏，他在那天告诉了我很多《超级马里奥世界》里的隐藏密道，作为他送我的离别礼物。

因为上大学，我离开了本地。第一个寒假时回家，我没有找到那家包机厅，经询问得知已搬到别处。在SFC上我的第一个游戏，因为这样的关系，草草结束。后来听闻任天堂的掌机GBA即将发售，从游戏杂志上得到了这个新闻，我并没有太大的惊喜。虽然对于游戏业界关心甚多，但掌机对我来说，算不上是真正意义的游戏机。这一观点，在我得到《超级马里奥世界》要移植GBA的消息之后，立刻打破。我省吃简用，经过了一个学期的存钱后，我抱回了一台白色的GBA，伴随着这台GBA的，是一盘《超级马里奥A2》的游戏卡。

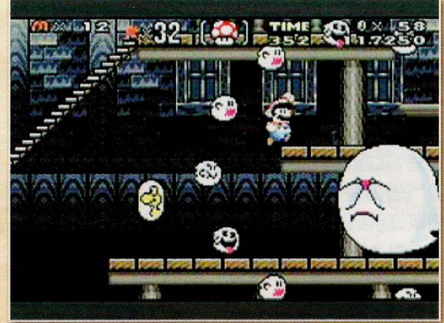
这款《超级马里奥A2》除了增加了最早的《马里奥兄弟》以及可以同时使用路易外，几乎没有任何改变，游戏的手感还是与原作相同。由于我有原作的基础，在攻关过程中几乎没有遇到太多麻烦的问题。由于几乎知道所有的密道，我在玩《超级马里奥A2》，首先开启了隐藏的星星之地，并把难度最高的十个星星关全过掉，接下来才慢慢地对游戏中的所有关卡进行研究。在第五章，也就是森林那里时，遇到了第一个麻烦——其中一关过去后的路线是死路。后来，一位宿友为了找东西把抽屉里的东西全部倒出来，这事给了我很大的启发，我在那一关把所有的水管全部走了一遭，还利用羽毛在空中飞了无数次，最后终于找到了另一条路线。打到下一章，也就是火山的那里，又遇到了过关路线是循环而返的一关，更令我气愤的是，之前的经验完全没有作用（玩过的朋友，应该记得这一关是需要时间上的特定条件才有会进入隐藏路线的吧）。就这样，我的《马里奥A2》没有完美穿版，带着遗憾地度过了那一学期。

回家后，听闻一个老同学也同样购买了GBA，但访问后发现，他的游戏是机战等我毫无兴趣的，本来打算请教的事情也放下了。放假的每个晚上睡觉前，我都会打开GBA，再次研究那一关卡，某次意外的发现，让我得到了启发。原来卡住我的这一关，隐藏路线是需要在特定时间切换版面才



卫立勋	2007年我的一个朋友退学回家开了个游戏店，但是最后还是关门了。人生真是太多事情了，何必浪费在游戏上。
读者资料	男，21岁，兰州交通大学836号信箱，730070

可得到。研究了几次后，终于成功的通过，之后的关卡甚无难度，很轻松地走到最后的城堡。一次无意的碰到“SELECT”键，让我惊奇地发现这款游戏居然有成绩画面。美丽动人的碧奇公主已经成功救出，然而在成绩画面中我并没有找到“PERFECT”或“CLEAR”之类的字样。在查看每一关的成绩时，我突然发现部分关卡的游戏时间后一栏是空的。一种潜在的意识鼓动着我，再次将这些关卡玩了一遍。然而，关卡中那些非常细小的地方都有可能是隐藏路线，我专门去之前的关卡拿到羽毛火焰花等高级道具，再从星星之地得到了蓝色耀西（作用：含着任何颜色的龟壳都可飞行），一一挑战了这些成绩画面不完美的关卡。在一个假期的努力下，我终于凭借自己的力量，将《超级马里奥A2》里的所有96个关卡全部通过。当我看到游戏中所有的恐龙金币都变成碧奇公主头像样子的金币时，我终于长长地出了一口气——这大半年的努力，终于换来了回报。我也打心里感谢曾经在包机房里认识的那位游戏好友，没有他的帮助，我也不会真正的对“马里奥”这一系列产生莫大的兴趣。



由于暂时没有我喜爱的游戏，通关《超级马里奥A2》后的半年时间里，我都没有购入新的游戏。平时闲着的时候，就挑战一下星星关卡，到后来我可以用小马里奥形态将星星关卡全部顺利通过。有一天在宿舍，我向同学推荐了这一游戏，同学却不喜欢马里奥的动作，反而对路易的滞空能力产生了很大的兴趣。我突然发现，既然玩到这个份上了，再研究研究路易的打法吧。于是重新建立了一个存档，又把所有的96个关卡，用路易过了一遍。由于已经非常熟悉游戏，不到一个星期，我就完成了这一计划。

只要研究过《超级马里奥A2》的朋友，大都知道游戏中利用隐藏路线，可以在短短的十来关就打到最后城堡。路易穿版没过几天，我脑子里突然想起这件事来，于是通过这样的攻关方式，把游戏穿了个版。这一路线从第二章的第一关，也就是羽毛首次出现的关卡开始，接下来的每一关都必须走隐藏路线结束关卡，否则下面的路线不会开启。有着数次通关经验的我，自然不会遇到太大的麻烦。第一次快速通关花了12分钟，后面随着多次挑战，能够把消耗时间缩减至8分钟内。后来，由于实在想玩新的游戏，囊中羞涩的我换卡贴钱购买了新游戏。这款《超级马里奥A2》在断断续续陪伴了我一年时光后，终于寿终正寝，圆满了。

想想以前，这个游戏可是花了大半年的时间来玩，如今不到十分钟，我就可以通关了。这是上帝给我开的玩笑，还是任天堂故意设下的局？正是因为这样，我认为我选择购买了GBA和《超级马里奥A2》是十分正确的，除了练到了动作游戏的一些必要技术外，还完全榨干了这一游戏的价值。也是因为这样，我成为了一名忠实的任天堂游戏玩家，在未来的游戏旅途中，或许有着更多精彩的游戏，而任天堂这一招牌，为我的游戏选择指明了正确的方向。

90后玩家的娱乐追求 NDS《马里奥赛车DS》

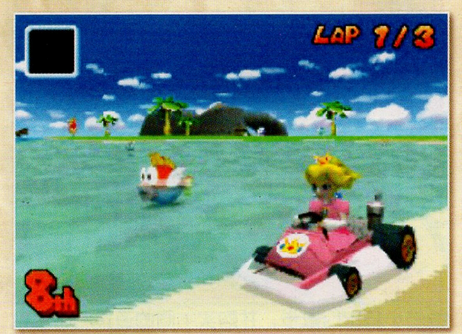
相信了任天堂游戏品质的玩家，就会时刻追随着他的脚步。《马里奥赛车DS》发售后，几乎所有喜爱任天堂游戏的玩家都会对其爱不释手，作为坚定任饭的我，也同样如此。由于曾经在GBA上玩过同名游戏，也托模拟器的福，玩过了N64版，而到了NDS时代，其成熟的系统，精美的画面，使所有玩家都为之疯狂。

GBA版的《马里奥赛车》想必玩过的玩家不少，其丰富的道具，数量众多的赛道，以及许许多多超近道的研究，使得这款游戏成为GBA上为数不多的经典赛车游戏。但是比起这些，GBA那过于简陋的画面，偶尔失帧的画面，使得开始接触这一系列的玩家变得过于被动。对于N64模拟器来说，《马里奥赛车》是为数不多能够完美模拟的游戏。加



王兆宇 我与杂杂：只要掌机迷到了书店，只要我一看到，不到20分钟就被我买了一本。（猴子：什么叫杂杂啊？）
读者资料 男，12岁，江西省赣州市红环路7号，341000

入了专业的漂移技巧，配合游戏的紧张刺激，完全俘虏了我这个外行赛车手的心。在乱斗模式中与朋友一起游戏，更是体现了任天堂对这一系列的重视。虽然N64版的部分赛道有速胜的BUG，漂移技巧的用处也不大，但毕竟这款作品只是系列的第二部，其制作技术还处于发展中。到了NDS时代，经过NGC版的大卖后，任天堂集合该系列的所有精华，配合NDS主机的超强机能，终于发售了《马里奥赛车DS》。



大部分玩家不能像我一样，把《马里奥赛车》看成一款正统的竞速游戏。在游戏你争我斗的比赛中，根据排名的顺序获得不同作用的道具，可以用于自己的追赶，也可以陷害其他的角色。但是，在NDS版的游戏中，我又一次证明了自己的错误，《马里奥赛车DS》里把漂移技巧放在十分重要的位置。可以说，如果能够熟练的掌握漂移，就算自己处于最后一位，也有可能通过漂移加速的技巧，以及强力道具的辅助，冲到第一位赢得比赛。

《马里奥赛车》的角色，囊括了所有在《马里奥兄弟》中出现的角色，不同的角色有着各自不同的特点，比如蘑菇仔及碧奇公主驾驶的赛车非常轻巧，能轻松地渡过弯道，可是一旦与其他赛车碰撞，往往会被弹出老远，严重者还会弹出赛道，影响接下来的比赛；而大金刚或库巴的赛车，在重量上占有绝对的优势，虽然加速慢，但在与别的赛车发生碰撞时，往往不会构成什么影响。虽然之前的版本中，每一位角色的赛车除了颜色外并没有不同的地方，但这一特点却延续了整个系列。在GBA版中，赛车首先出现了不同的数据，每辆赛车有着不同重量、速度、加速度三项指标，使得玩家能够根据自己的喜好选择角色进行游戏。而到了成熟的NDS版中，每辆赛车的指标扩大到了六项，并且所有角色都有属于自己的两款特色赛车，按照特定的要求穿版后，玩家可以选择整整36辆赛车。这么庞大的赛车数量，加上10余个经典形象，完全可以满足玩家们的口味。

漂移是《马里奥赛车DS》在整个系列中体现的最成熟，其原理在不减速的情况下轻松地通过弯道。漂移加速则是在使用漂移后，使赛车获得短暂的一次加速。虽然这一系统自N64版就开始使用，但在《马里奥赛车DS》中才是最为精彩的。在部分宽赛道中，高级赛手能够连续地进行漂移，使赛车几乎无限地获得这一加速，比起稳妥的直线驾驶，这一技巧充满了极高的难度，但效果也是十分明显的——即缩短了比赛的时间，以获得更高的评价，这一技巧就是传说中的直线漂移。《马里奥赛车DS》里的“FIGURE-8 CIRCUIT”赛道，是练习直线漂移的最佳赛道。据作者所知，小部分高手已经将此地图的完成时间，比起任天堂官方给出的时间缩短了15秒以上，由此可见这一技巧的重要性。

虽然直线漂移是《马里奥赛车DS》的乐趣之一，那么陷害对手就是整个系列的精华所在。在游戏的赛道中，撞一个问号箱子，就会得到一个消耗道具。这些道具的取材基本来自《马里奥》系列中，小到龟壳大到无敌星星，通通有可能在赛车途中获得。就算玩家不会使用直线漂移，也可以通过这些道具，陷害对手或者强化自己，勇往直前地冲向终点。

从系列的第一作SFC版发售后，《马里奥赛车》就有着一个不成文的规定，即所有版本的原创赛道均为16条。在《马里奥赛车DS》中，除了这16条赛道外，还增加了之前每个版本的经典赛道，也就是说本作总共有32条赛道。初次游戏只有8名人物可以选择，随着不同难度的成功挑战，除了增加另外4名角色外，赛车的数量也更加丰富。N64版首创的镜像赛道，也作为本作的终极难度登场，想要成为一名完美的赛车手，在镜像赛道的比赛中，就应更加地注意游戏中每一个细节。除了普通的比赛外，《马里奥赛车DS》还有任务模式，其中包括7个不同难度的大关，总共63个任务。这些任务除了给予新手经验外，也为高手的挑战带来了不少的乐趣。由于游戏评价最高可达到三个星，因此经常有为了完美，废寝忘食进行攻关的玩家。



但凡游戏玩家都有一个心愿，那就是能和与自己实力相当的人一起游戏，互相切磋交流。因此，从FC时代开始，任天堂就打起了“独乐乐不如与人乐乐”的口号，该系列也同样如此。从SFC版就支持4人同时联机。然而，由于家用机的限制，想要与朋友一起游戏，除了聚在一起外，还要忍受分屏的痛苦。在GBA版中，虽然可以通过数据线，做到人与机进行游戏，然而过短的数据线，在共同游戏时也会遇到不少的麻烦。NDS的WIFI功能，使得玩家通过无线网卡，与全世界的玩家进行游戏。《马里奥赛车DS》就拥有这一功能，除了可以添加Friend Code，与认识的好友一起游戏外，还能直接进入world wifi，与不认识的玩家展开竞赛。如果觉得普通的竞速模式玩腻了，还可以在乱斗模式中获得另一种乐趣。乱斗模式同样支持最大8人联机，分为抢夺气球和抢夺星星两种模式。在这一模式下，与电脑游戏毫无乐趣，但与人斗却充满了欢乐。在竞速模式玩累的时候，偶尔玩玩乱斗模式，也别有一番风味。

大部分玩家，在评价一款游戏的好坏时，往往拿销量高低作为第一影响。其实从数据上来看，本作的销量在系列中是比较低的。其实造成这个问题的原因相当简单，那就是《马里奥赛车DS》支持一卡8连，也就是说，经常一起玩游戏的玩家朋友们，8个人中只需要购买一盘卡，所有人便可以一起游戏。假设破坏这一条件，这一作的销量恐怕是系列最高。集合了这么多优点的《马里奥赛车DS》，对于拥有NDS主机的玩家来说，绝对没有理由不玩的一款游戏。

最后，请允许笔者代表众多马车达人们，对喜爱《马里奥赛车DS》的玩家说一句：向着全任务、全杯赛的三星评价奋斗吧！

变于不变之间

80年代传统游戏类型进化的典范 NDS《任天狗》

《任天狗》是任天堂最早于2005年4月在NDS上推出的作品，而且可以认为是专为NDS量身定做的一款游戏。该游戏不仅向玩家完美展示了硬件的特点和趣味，而且也向许多的非玩家人群集中展示了新时代下掌上游戏的发展方向和制作理念。《任天狗》是一个系列游戏，以狗的品种不同划分为不同的游戏版本。在游戏中玩家不但要在家中如同真实生活般照顾小狗的日常饮食和生活起居，还要通过自己的声音教导小狗识别主人的各项命令，完成各种复杂的动作技能。闲时主人还要带小狗出门散步，并购买不同的道具和小狗做游戏。训练得好的话还可以参加比赛，检验自己的喂养成果和训练成绩。整款游戏都在一种极其有趣的气氛中进行，因为玩家要像对待真实世界中的那些小狗一样，用手摸、用嘴喊，而游戏中的小狗似乎较真实世界中的小狗更能展示出一种基于电子智慧的“善解人意”。



游戏最独具特色的地方在于前所未有的近乎“真实”的交流互动体验。回顾80年代的掌机游戏，人机之间互动体验和家用机上的游戏相比区别只在于该游戏是否便于携带，只要能够满足方便地带至户外这一要求，或者能够打发诸如候车，交通迁徙过程中的时间均适合在掌机平台上出现。仅从游戏类型上看，那时的掌机游戏几乎和家用机游戏相比没有任何区别，只是掌机游戏更适合卡片、收集、益智等类型作品的表现。从世界上第一台掌上游戏机Game&Watch的诞生开始，无论是后来辉煌的GB、GBA，还是不那么显眼的GG、WS，抑或是将所有的手机游戏也算作在内，其平台上的游戏没有一款无法在家用机平台上推出，而且游戏方式几乎可以不作任何改变。这种现象不仅说明了掌机游戏脱胎于电视游戏的历史现实，也揭示了另一个无法回避的事实——掌机游戏实际上只是家用机游戏的迷你版，在互动方式上实际上没有任何独特而又本质的区别。

《任天狗》的不同之处在于，在人机交互的娱乐体验上起码实现了两个第一：第一个可以完全脱离手柄按键进行操作的游戏；第一个真正成熟地将除视觉感官之外的五官功也参与进虚拟互动

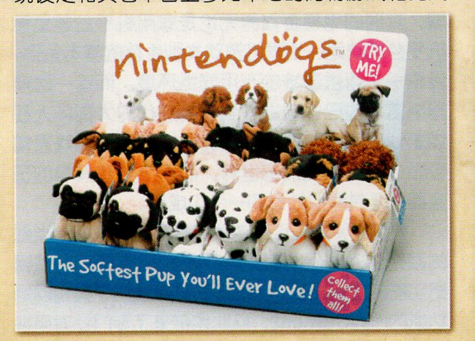
刘欣逸	我的第一台DSL离我而去了（摔成碎片了），因为考得好，又得到了第二台DSL。
读者资料	男，17岁，甘肃省天水市秦州区长开厂家属区36栋2单元202，741000

体验过程的游戏。也就是说，同样用上述的评判标准来衡量《任天狗》，就会得出一个显而易见的结论：本游戏将无法在家用机平台上推出，如果要在现阶段的技术条件下强行推出，那么游戏方式将会受到不可避免的致命扭曲和改变。这种特性也可以解释为何《任天狗》不可能是一个“电子宠物蛋”的疑问，因为《任天狗》能做到的，不仅“电子宠物蛋”无法做到，其它任何一个掌机游戏、家用机游戏、街机游戏、电脑网络游戏也都无法做到。

游戏在内容上非常简洁，玩家几乎无法找到一个故意讨好的设计，游戏中的一切就是生活中的一切。《任天狗》要求玩家做的和现实世界中没有什么两样，但是却比现实世界中更加方便和有趣，游戏在娱乐模式上的设计大部分比现实世界中更具可实现性，因此也能更吸引人。游戏的变革只体现在操控方式上，但游戏的体验却因此始终贯穿于玩家的心灵。不成熟的开发者在操控方式之外也许还会为游戏添加许多额外的内容，甚至会让这些可爱的小狗看起来更像是融合了“超级机器人大战”的超级小狗，但多种类型复合的内容选择却可能带来具有时效性的新鲜感，反而让玩家无法专注和发现那些本该促使自己反复进行娱乐的动力。

但是，从反面的角度来看，《任天狗》所展示的这种虚拟互动技术是否会被运用到一个价值标准不那么健康的作品身上？大胆者甚至可以设想一个极端的情况比如“任天狗版的《GTA》”出现在市场的待售清单中，这样的作品又将会带给玩家以怎样的互动体验？当然此种游戏从理论和技术上来看都似乎可行，尽管我们也可以轻松地将答案交给出版审查制度回答，但不可否认的是《任天狗》的游戏内容在这方面也树立了一个极好的典范。

以游戏分类的标准来看，《任天狗》就是一个“纯的不能再纯”的单类型游戏，相似的游戏系统设定和其它平台上多如牛毛的宠物游戏相比几



乎没有任何特别之处，但同一种成熟的娱乐模式仅仅只靠改变其实现方式就能产生出前所未有的惊人魅力，这不得不让人对现在市场上越来越复杂，融合了越来越多样类型的游戏开发趋势产生疑问——也许只要在原有的基础上用心做一点点看似微小的小改变，其产生的影响也许会不亚于一颗原子弹。

一个革命的互动体验方式，一个传统的单纯娱乐模式，这就是《任天狗》在新时代下给90年代的玩家传递的游戏理念。Square Enix的社长和田洋一在接受采访时曾表达过这样一个观点：“任天堂把宣传的重心放在了《Wii Sports》和《Wii Fit》这样的作品，而并不是《赛尔达传说》等传统类型的RPG游戏。”当我们把这一观点搬到掌机市场上进行观察时，竟也会惊人地发现：任天堂同样把宣传的重心放在了《任天狗》和《成人脑力锻炼》这样的作品上，而并不是《口袋妖怪》等传统类型的游戏。VGChartz的统计数据显示：《任天狗》目前在全球的销量累计已达到了惊人的1744万，《成人脑力锻炼》系列两作也累计达到了2177万的“吓死人”程度。



这使人不由得想起电视游戏史上著名的SONY时代。当时的变革是由一台名为PlayStation的光碟游戏机发起的，倡导的口号是“所有的游戏都在这里集结”。为了打败任天堂和世嘉，索尼将消费群体扩大到以前不怎么玩游戏的人群身上，这也直接形成了日后PlayStation的市场优势，决定了最后的胜利。但在十年以后，当这群不怎么玩游戏的人已逐渐变成经常玩游戏的人后，新的革命者就要思考：如何去击败它？如何才能吸引新的更多的“不怎么玩游戏的人”？以《任天狗》的出现作为标志，新的革命风暴就自一台名为DS的掌上游戏机发起了。

历史在此暗示出惊人的一致，就如同一个永恒的轮回与宿命。和当年被单一游戏类型折磨得死去活来的80后义无反顾地投入到了更多、更丰富的索尼怀抱的表现如出一辙，如今被眼花缭乱的选

卢俊晶	希望在百期来一个大抽奖。
读者资料	男，17岁，浙江省余姚市新城市花园49幢404室，315400

择晃得花了眼的90后也如世外桃源般的发现了《任天狗》。相对这些年轻人的前辈来说，电子游戏在他们的生活中也许已是更加平常的一种娱乐方式，但他们的热情和忠诚度也许却是更强和更高。但是与索尼变革不完全一样的是，《任天狗》吸引的人群中还有以前不肯与PlayStation同流的死忠派、社会人士中对互动娱乐持批判态度的保守者和曾对此领域一无所知的白痴。由这样的人构成的新消费群对《任天狗》的娱乐理念和由单纯的游戏类型生成的娱乐模式也许会更加易于接受，并在游戏过程中逐渐形成长期的价值赞同。

这就是《任天狗》的高明之处，也是任天堂不会动摇的企业文化，更将会是新时代下游戏类型变化趋势的本质核心。俗话说，思想和榜样的力量是无穷的，而《任天狗》则在这两方面都产生了意义深远的影响。如果要说90后的玩家在这种力量的影响下将来会更加期待什么类型的游戏，那么只能说：

一个能让人产生持久新鲜感的游戏类型；

一个单纯专注于游戏娱乐价值的游戏类型；

一个随风潜入夜、润心细无声的游戏类型；

而这，也是日刊《ファミ通》给予其满分40分白金殿堂评价的唯一原因。

90年代新兴游戏类型妥协的现实 PSP《怪物猎人 携带版2》

“怪物猎人”是CAPCOM最初制作于家用机平台上的一款网络冒险游戏，“便携版”则是其专门针对掌机平台特点推出的改良版作品。目前系列最新作品是于2007年初在PSP上推出的《怪物猎人 携带版2》，游戏凭借其大量的工会任务、丰富的道具合成系统和严密的动作冒险设计，在国内掌机玩家群中极为风行，受到了很多90后玩家的追捧。

游戏中玩家要扮演一名以承接各种冒险任务为生的猎人，在一个遍布了基于史前动物设计出的幻想怪物世界中寻求去完成能赚取佣金的不同类型的委托任务。玩家首先要熟练掌握不同类型的



武器特性和与野外生存密切相关的道具使用方法，然后在冒险途中一边通过具有严格动作判定要素的攻击行为去猎杀周围不断出现的怪物，一边从周围的环境中和被猎杀怪物的尸体上去发现并搜集各种名目繁多的素材，最后回到村中再利用这些搜集到的素材去合成出杀伤效果更为强大的武器装备，以使自己有能力再去接受并完成困难度更高的委托任务。整部作品的冒险流程大致就是如此的往返循环，游戏没有通常作品结尾必有的所谓“通关”这一设定，玩家在游戏中就是不断的接受任务，然后再去不断的将之完成。



所谓的网络游戏类型最早自然是只能出现在具备网络功能的个人电脑上，尽管在上世纪60年代末就有这一类型游戏的出现，但是真正能吸引玩家并且让这个游戏类型有了相对成熟的娱乐模式的还得要算1978年由英国埃塞克斯大学罗伊·特鲁布肖用DEC-10编写出的世界第一款MUD游戏——“MUD1”。但是与世界脱节的是，国内80年代时几乎连个人电脑都难以见到，更不要说一款需要网络支持的网络游戏了。如果不是有了90年代国内电脑互联网产业的兴起，那么也许至今国内的玩家也不知这一类型的游戏究竟是为何物，而网络游戏进入中国的时间也因此被往后拖延了近二十年。

对于80后的玩家来说，真正能玩到网络游戏已是90年代的事了，此时他们的选择几乎完全集中到以《雷神之锤》、《红色警报》、《暗黑破坏神》为代表的欧美网游之中，而这些游戏的平台无一例外都是具有最佳网络环境和连接条件的个人电脑，其时的电视游戏界无论是家用机平台还是掌机平台都缺乏一个网络游戏类型生存的基本条件：没有一个可供连接的专用网络环境。而这一时期网络游戏也已逐渐进入到了第三代的大型多人在线游戏时期，游戏厂商此时推出的网络游戏通常会设计出一个庞大的世界，而每个参与其中的玩家都只是其虚拟社会的一个小成员。

要想指望能在电视游戏的范围内也能玩到类似的网络游戏作品，首先就要寄希望于能有承载网络功能的主机出现。索尼于2000年推出了具有网络功能的PlayStation2，从此也带来了专门针对电视

游戏平台量身定做的专属网游。此时在该平台上出现的网络游戏都有一个区别于电脑网游的明显特点：游戏的线下内容非常充实，游戏的单机游戏部分仍是整个作品的核心内容。此时的游戏平台其网络环境的便利性和广泛性都还远远落后于个人电脑，所以谁能制作出一款线下游戏部分仍然很棒的游戏内容，那么谁才有可能让这个意图基于网络的游戏最起码能在市场竞争中存活下来。作为一个老牌而优秀单机游戏开发厂商，CAPCOM在PS2上推出的系列第一作《怪物猎人》就采取了这样的开发思路，饱有大量网游元素的内容统统被装进了一个庞大的单机冒险部分，然后CAPCOM将其中一小部分的网络特色拿了出来以对应主机身上那一点点薄弱的网络功能。能够经受市场风险的《怪物猎人》很快就凭借其媲美于单机游戏的优秀线下内容赢得了电视游戏玩家的认同和支持，也直接造成了CAPCOM将同样的开发思路应用于网络功能才刚刚起步的掌机平台中。

所以从严格意义上讲，目前掌机平台上的网络游戏和家用机上的网络游戏都还只是处于整个网络游戏历史发展轨迹中的“初级阶段”。网络条件限制了此类型游戏在掌机平台上的发展，在这一没有突破性进步的前提下，游戏开发商只能将注意力集中于作品的“游戏”部分而并非“网络”。就如同PS2上的《怪物猎人》和PSP上的《怪物猎人》之所比，玩家会惊人的发现，二者的重要差别仅仅只能体现在一个不能便携，一个能够便携之上。仅仅靠在游戏标题后添加一个掌机属性的名词就能确定该作品的基本制作原则，这是在GB时代就早已成熟了的掌机游戏开发模式，一个最新的21世纪的掌机网络游戏无意间重复了上世纪80年代一个最一般的掌机游戏都曾走过的老路。



历史总是会随时昭示它那令人感到恐怖的统治力，从一个新的游戏类型的兴起到其完全成熟这一时期内，它总不会轻易的就向人们展示那如火的希望与前景，但是与伴随着迷茫与遗憾的80后玩家相比，网络游戏无疑会是伴随着90后玩家成长起来的，专属于他们这一代的时代类型。对于这个时代的玩家来说，掌机网游的游戏性同样很高，以



《怪物猎人 携带版2》为代表，此种类型的游戏首先是继承了电视游戏优秀的单机作品耐玩性很高的血液，绝大多数电脑网游的游戏素质和娱乐水准根本无法与之相提并论；其次就算和传统的单机电视游戏相比，此类型的游戏也起码具有多人合作和远程互动这一前者无法比拟的独特功能；如果硬要拿单纯的游戏内容出来作比较，像《怪物猎人 携带版2》这样的游戏无疑更会占据压倒性的优势，因为一个定位于大型多人在线角色扮演的游戏，其首要考虑的就是一个足够广博宽阔的游戏世界，其世界中虚拟社会的大小和参与人数的多少可不会根据掌机硬件的体积来决定。

能够体验到如此一个不亚于80年代单机作品的游戏乐趣和操作手感，同时又能尝试在一个远大于80年代游戏作品的虚拟世界中进行冒险的滋味，那么90后的玩家是可以说是非常幸运的。这种基于单机游戏的网络体验既不同于传统的电视游戏单纯的人机互动，又不同于新兴的网络游戏复杂的人人互动。家用机网络游戏的优势之一在于玩家更能将网络连接的目的和娱乐互动的核心集中于游戏作品本身，而掌机网游则能将这一优势变得更具移动性和小型化。这样一来即使80后的玩家出于历史情结和娱乐习惯事先将网路游戏拒之门外，那么不同的游戏体验和便捷的实现设备也会促使他们尽可能的去试一试，玩一玩。

如果只闭着眼睛说，80后的玩家和90后的玩家存在着代沟，80后的玩家永远无法接纳一个娱乐模式只顾开放的游戏类型，90后的玩家也永远无法妥协于一个只有单纯专注的人机游戏行为，那么掌机网游的融合思路似乎能为此找到答案。在这个平台上，80后的玩家将永远不会失去专业而有趣的游戏体验，90后的玩家也将永远都能享受到新奇而多变的作品变革。就算家用机平台也能实现同样的目的，但掌机平台所花费的时间也许会更短，费用也更低，效果也会更为有效。《怪物猎人 携带版2》的成功不仅仅只说明了“任何一个优秀的游戏总是会受到人们的欢迎”这一个老真理，更为重要的是，游戏展示出的开发理念和游戏内容可以为许多未来潜伏的问题，在此刻就预先揭示答案。

丁佳峰	我死得好惨啊！12月21日我生日，12月22日偶的NDSL就被没收了！呜……！
读者资料	男，18岁，江苏省启东中学高三5班，226200，QQ：355381070

经历时代变迁的娱乐群体

游戏软件获取方式的客观变化

对于广大生活在80年代启蒙时期的中国掌机玩家来说，他们并不落后于世界的潮流。诞生最早的Game & Watch在那时的中国大陆也不乏拥有者，而此时游戏软件的获取方式却早已被硬件生产商提前锁定：一机一卡，要想换个游戏玩就必须得换个机器。因为受限于当时的技术条件，游戏软件内容不仅机械单一，而且还被整合至整个硬件的内部配件中，也就是说，更换Game & Watch中游戏内容的代价就是要更换包括液晶在内的全部内部配件——这样做无异于再买一台新的Game &Watch。任天堂的如此做法不仅仅是由于制造技术上的限制，另一个不容忽视的理由就是硬件生产者意图在探索中建立起以硬件普及为赢利基础的商业模式。既然软件的品质还不足以引起人们强烈的兴趣，那么推出各种内置不一游戏的硬件版本就成了几乎唯一具有持续销售卖点的商业现实。所以，对那个时代的玩家来说，对游戏软件的获取方式的选择只能是原始的、单一的，甚至以今天的标准来看是在生产厂商和消费者之间存在着具有半强迫性质的不对等关系。



所以Game & Watch在市场上并未形成多么大的风潮，就算在经济发达的日本，这样一台价格不菲，但内置内容单一的掌上游戏主机也并未真正在市场上存活下来。但中国大陆是一个例外，而且这个例外具有极端性。被国内许多电子生产厂商仿制的中国版Game & Watch只依靠内置一个游戏就实现了惊人的普及，而这个游戏的名字就叫做《俄罗斯方块》。那时的“方块机”遍布神州大地，各个厂商生产的价格各异的不同版本主机主要体现在游戏中是否拥有效果音、是否支持



自主选关、是否支持编辑关卡和调节方块下落速度等方面的差别上。如果有钱，玩家还可以买到内置方块拳击、方块赛车等衍生作品的多合一版本主机，但从总体上看仍未摆脱Game & Watch特定的一机一卡的单一商业模式。除此之外，人们唯一能记住的就是响彻于各家沙发上和庭院中此起彼伏的“加油啊～加油啊～”声音了。

经过了Game & Watch并不为人认同的一机一卡时期后，伟大而小巧的掌机GameBoy登上了历史舞台，玩家也由此进入了辉煌的一机多卡时代。从广泛意义上看，这个时代玩家所拥有的获取软件的方式甚至一直延用到了今天。实际上在Game & Watch的后期，任天堂也推出了一种可以更换卡带的新版Game&Watch：新的“卡带”除了游戏ROM以外还包括液晶屏，其实质是用相同的模具将数款操作类似的游戏ROM和专用液晶制成“卡带”的形式一起打包，主机的不可动部分仅保留控制面板，然后玩家要想更换游戏内容就得将连接有液晶屏的不同游戏ROM打包插入主机，以此达到更换游戏内容的目的。GameBoy的一机多卡模式就是将这一过程变得更为方便和彻底，并将之形成为掌机硬件的标准和现实。任天堂此时采用了和家用机同样的商业模式，GB的变革与其说是在Game&Watch的基础上进化而来，不如说是从红白机的子宫中得以孕育。80年代的玩家从此走上了和选购“黄卡”几乎完全一样的类似道路。

80年代的物质生活是朴素的，80后的玩家生活也是清贫的。摆在消费者面前只有华山一条路：非盗版不买；摆在商家面前的也只有一条路：无盗版不活。其实对于更多的生活在80年代的玩家来说，他们甚至不知道盗版这一定义引申出的诸多高尚含义。在人们的眼中，这个词在现实世界中的消费行为中体现出来就是：灰颜色的卡带外壳，以及相当于人均月收入一倍半的卡带价格。所以80后的玩家无法拒绝盗版卡带的存在，此种态度并非由于相对于正版卡带的低廉价格所带来的诱惑，而是摆在他们面前只有无法进行选择的选择。用当时时代的语录总结，就是“不管盗版还是正版，

冯驿	希望任天堂多出游戏，也麻烦PG多做攻略。
读者资料	男，18岁，江苏省常熟市支塘镇东街27号，215531

能让人玩到游戏的才是好版”，能让当时的人玩到当时的游戏，这才是具有现实意义的说教，而并非那些言辞华丽的口号。

GB时代推出的大约一万多个游戏就是通过这样的传统流通方式进入到玩家的手中。购进一个盗版卡带，玩完之后再进行贴换，这就是当时绝大多数玩家玩到新游戏的做法。这种做法几乎贯穿了国内的整个GB时代，在GBA时代则达到最盛。由于国内GB玩家的消费能力还跟不上游戏的更新速度，所以那时的卡带贴换一般遵循了多退少补的原则。但在GBA时期，卡带贴换一般按照卡带容量和游戏新旧进行定价，一般同等容量大小的游戏，只要不是最新作品都是贴10元钱就能换到，但新游戏和大容量游戏的卡带价格一般还是会上百，且商家不会对玩家贴换价值低的卡带退还差价。但也就是在这个时期，一种新的更便利的软件发行方式被盗版商自主研发的卡带烧录外设装置所兴起。也正是从这时期起，玩家真正开始有了所谓的“选择”。

不可否认的是，将卡带烧录装备用于盗取游戏ROM的行为仍属于一种侵犯知识产权的行为，但以玩家的立场来看，毕竟在付费盗版的消费上有了更具性价比的选择。卡带烧录的原理就是在同一块记忆芯片上实现反复读写的功能，最早任天堂将此技术应用在了红白机磁碟机上，使用此载体发行的新游戏在生产成本上得到有效降低，但玩家需另购读取碟片的磁碟机一台，后来任天堂又将此技术应用在了SFC上，并在SFC的发展后期开展了付费烧录业务。国内最早将卡带烧录装备直接用于盗版游戏的贩卖方式也正是在这一时期，那时国内只要有SFC的地方，身旁必有磁碟机用于烧录游戏，否则一般人根本不会去买一台需要不断购买“高价”正版的机器。所以那时SFC最普及的地方并非家庭，而是营业用机房，只有如此拥有者才敢下决心负担起先期的巨额投入。价格问题一直是制约卡带烧录装备发展的主要原因，初期GBA时代的卡带烧录装备几乎相当于一台主机的价钱，所以玩家的第一选择大多还是卡带贴换。后来的市场竞争导致技术逐渐成熟、市场得以扩大、成本不断下降，一次200到300元左右的投入后就可以免费享受到包括GB游戏在内的数千个游戏ROM，许多先富起来的玩家于是逐渐认同了这一消费理念，在GBA发展的中后期卡带烧录装备终于发展成为一种被玩家认可的盗版方式。





现在国内DS盗版游戏的发行方式几乎在90%以上都是依靠卡带烧录设备进行流通。对于90年代的玩家来说，一次100到200左右的投入就可以享受到最新的DS游戏，而且此设备还可以提供额外的诸如影音播放、自制软件开发、模拟器游戏、多媒体应用等功能，传统的盗版卡带与之相比几乎毫无一点优势。以前需要用购买一台主机的钱才能使用到的卡带烧录设备，现在其价值只相当于两盘传统的盗版卡带，其性价比之优越让人为之咂舌。索尼的PSP更绝，玩家甚至可以连卡带烧录设备的钱也省下来，因为只要购进一根容量足够大的记忆棒，平台上的任何游戏ROM都可以被直接拷入，不需要任何二次投入就能直接并免费享受到最新的知识产权作品，也许这才能代表是盗版技术的最高体现？但不管怎么说，少投入甚至是不投入，就是现今90后玩家在盗版软件获取方式上的主流选择。

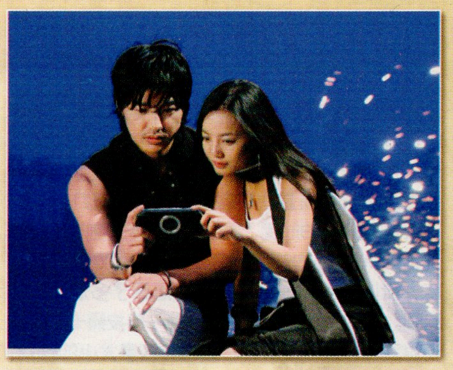
在这一切都飞速发生变化的岁月里，值得注意的就是，国内掌机市场上也终因有了价格和内容上都贴近国人的正版卡带的出现而变得更充满希望。作为任天堂中国代表的苏州神游在GBA和DS平台上截至目前已推出了12款行货游戏，其内容和价格相较80年代都更为能让人接受。起码对一部分80后玩家来说，80年代想做却又没有能力做到的选择如今可以尝试去完成一下。但站在完全遵循知识产权的立场上来看，更大的希望无疑在受众更为广泛的90后一代，如果这一代人能参与进一个产业良性与规范市场的建设过程中来，那么待到他们成长起来，就一定会是中国游戏产业之希望。

对待一个游戏娱乐方式的主观选择

在对待如何完成一个游戏这个问题上，伴随着许多80后玩家的“酸甜”一定不会少于“苦辣”。因为对于一个80年代的玩家来说，能够获得一个全新的游戏卡简直是太难了。一个与世界同步的最新游戏在国内的市场上出现最少得等到6个月后，充斥店面上玻璃柜中的绝大多数还是一年、两年甚至三年前发售的游戏。如果足够幸运的话能在商店中看到，肯定又会面临和当今豪华影城为超级大片首映场制定的不平凡价格一样的局面：该游戏卡带的价格很有可能会是一个计划经济水平工薪阶层全家人一个月的工资。在改革开放刚刚兴起的那阵，如果有谁能够在第一时间入手一个最新游戏的卡带，那么该人几乎一定会被观众得出这样的结论：此人不是腐败官员的子弟就肯定会是下海投机发了迹的暴发户，绝不能作为我等广大劳动人民子弟买卡的榜样。

80后玩家选择卡带的第一要素是价格，10元到30元的卡带是一个等级，供玩家中经济属于贫下中农者选择；50元到80元又是一个等级，供玩家中经济属于富农小手工业者选择；90元到120元又是一个等级，供玩家中经济属于工人和办公室成员选择；高于150元则一律视为小资反动阶级的消费典型，广大80后玩家坚决不可盲目模仿或攀比。也正是因此，所以那时的玩家对到手的卡带都极其珍惜，不管卡带里面内置有多少个游戏，也不管游戏是否真的好玩，只要没有其余的卡带前来替代，





那就会一条道走到黑，一盘卡玩到深了。如果该游戏是动作类型，那么玩家就会反复玩，直到将各个关卡各个敌人出现的位置倒背如流，一条命能够轻松惬意的破关观字幕；如果该游戏属于角色扮演或职业模拟类，那么这就属于“文字游戏”的深度范畴了，一定要尽心尽力将其全收集全隐藏要素达成然后再去寻求与终极魔王的决战，如果破关后还有二周目要素，千万不可心生松懈而放弃，否则自己的良心又会责备起自己对不起那远高于其它游戏类型的文字游戏价格了。

由于经济落后导致的对不同文化和娱乐价值的偏见，那个年代有关游戏的信息是少之又少，能够出现在主流媒体上的清一色都是被引作反面典型，这种情况一直持续到90年代中《集中营》的创刊后才得到一定程度的缓解。但考验80后玩家的，仍是主要依靠自力更生的游戏研究方式，因为游戏母语的缘故，绝大多数游戏是通过玩家自创名词和合理想象得以继续，所以当时的游戏者们能将更多的精力专注于游戏系统的研究和熟练技巧的心得发现上。这也直接造成了几乎任意一个卡带的游戏时间都能在一个玩家的手中存在长达数十小时以上。

艰苦的经济条件限制了80后玩家全面接触掌机游戏的先天条件，但也铸就了他们那颗在游戏世界中勇于拼搏不轻言放弃的心。如果一个卡带的重复游戏价值已被自己全部榨干，那么最好的办法绝不是再去以自己的好成绩作资本央求父母再买一个，也不是用自己辛辛苦苦积攒起来的零花钱去进行贴换，80后首选的最聪明办法是与其它卡带拥有者互通有无。那个时代的玩家大多以单位子弟和同学圈子作为换卡中转站，换卡之前互相交换游戏信息，换卡之后还可得到完全人性化的攻关指导，没有能比这个更价廉物美的选择了。在一个还没有网络的年代，许多同年龄段的玩家感情就通过此举得以建立，其质朴与充实甚至足以延续至今。

林南达	想与我交流漫画心得的人联系我哦！（猴子：是看漫画还是画漫画？）
读者资料	男，16岁，广东省普宁市流沙镇侨光村53幢203，515300，QQ：3604497210

随着历史的发展，80年代的游戏态度在今日已几如史前动物般珍惜，但一种现象的灭绝总会透露出主观和客观、内因和外因等几个方面的变化和发展。对今日的90后来说，游戏绝不再是一个沉重的负担，也绝不再是一个地下的娱乐军火，对他们来说，时代赋予了更加美好和充满希望的宽容态度。80年代玩掌机游戏是远比不上玩家用机游戏的，那时拥有掌机的唯一优势仅仅在于能够有效脱离学校和家庭的监管，最了不起也不外乎实现课上、地下、睡后三大作业。但今日的掌机却显示出与家用机完全不同的硬件特点和游戏方式：PSP的多媒体应用和模拟器功能，DS的互动感应操作功能，前者为家用机所不擅长，后者则为家用机根本所没有，所以如若要分析导致这个现象灭绝的内因，其第一条就应该是掌机硬件自身的独特变革与历史性发展。



有利于90后的第二个时代优势在于，改革开放的成果迅速波及到了对游戏资讯的获取上。以GBA的兴起为代表，此时的游戏信息首先已能在成熟的互联网中被普通玩家查询了解，其次层出不穷的专业杂志也在不厌其烦为玩家剖析讲解各个大作品小游戏的好玩之处。不管你愿不愿意吸收，在此环境下生活的玩家都已有了丰富的信息储备，相较80年代的手抄硬记，现在玩起游戏来几乎不用动手就可拥有丰衣足食，此乃客观条件的改善所致耳。

当然，最重要的还是此时的国人和社会舆论能够以一种更加开放的态度去看待游戏这种娱乐形式。对90后来说，如今的掌机在先天上除去便携性外仍较家用机具有不可复制的独特性，而玩家也更乐于以此展示游戏不同于传统的一面或者其超出游戏部分的娱乐功能，这不仅能在第一时间改变人们传统的批判态度，而且也能够迅速与其它已被人们认同的娱乐形成交集，进而在最短时间内促使人们对其保持兴趣并接受。当社会舆论这个最大的精神壁垒消除后，玩家们的地上作业就会逐渐的多了起来，以至形成日常生活的一部分。

对相当一部分的90年代玩家来说，如今对游戏的选择已是能满足自己的所需，他们已不再视将每一个游戏都研究到底作为幸事。有攻略的先看攻略，没攻略的等攻略，碰到值得自己研究的游戏就去网上找找同好进行交流，碰到不招自己喜欢的游戏就干脆试玩个十来分钟后就永久放弃。玩完的游戏也不用再辛辛苦苦保存了，去商店时先打听有没有最新的游戏到货，没有盗版花大价钱直接买正版也行，贴换的卡带不值就不值吧，等哪天有空买了烧录卡后一下子就全都赚回来了。

玩家间的交流再也不仅仅局限于几个单位子弟同学好友之间了，上网发帖振臂一呼，约好时间地点接头暗号，大家纷纷携机出来聚到一起拼个痛快。联机对战功能已成为GBA、DS、PSP三大掌机平台上最受欢迎的游戏设计中最受欢迎的功能。通过游戏以文招亲、以武会友，纵使游戏本身不那么有趣，那么玩家之间的交流也会成为吸引自己的另一个重要理由。如若是个人独处，像DS这样的掌机还可以与家庭中的其他非同一年龄段的成员实现众人同乐的效果，每天锻炼一下眼力，开发一下大脑，跟着英语、瑜伽、甚至宗教软件进行修行锻炼，也会是一个不错的选择。如果有PSP，那就将网上的电影和歌曲全都下到机器中，走到哪看到哪，省着对着个台式电脑损伤视力。对许多玩家来说，此时的掌机也不再是只属于游戏男孩的专利，它们已成为新一代年轻人的时尚标签。这就是90后的游戏生活，丰富多彩间充满了令人新奇的兴奋和未知的变化。

随着成步堂成长的80一代，历经从男孩变男人沧桑的7年《逆转裁判》

这或许是20世纪任氏乃至掌机上最为成功、最获口碑的系列，以同样技术水准的小成本大制作却横跨两代主机也仍能越发火热的传承着其人气，在传承着两代主机的同时，也将这个逆转的爱在80、90两代人中传承开来。



赵欣	听说PSP2要出了？还听说有20G内存，还听说有……（猴子：你是听谁说的？！）
读者资料	男，18岁，辽宁省沈阳市皇姑区塔湾街40号34-12，110035，QQ：517846418

最早赖以成名的逆转系列首作出现在GBA的初期，这也是正值学生生涯颠峰的80后们感受GBA全新魅力的开端，《逆转裁判》作为一款新颖题材的游戏再加上当时已属时尚的GBA，让经历过传统SLG和RPG熏陶的80后感受到一种全新的洗礼。完全以剧情代入游戏，并发挥着自己的逻辑判断推理来推进游戏，再加上成步堂龙一、绫里姐妹等几大经典人物的渲染，让逆转成为一种文化在这帮更容易被煽情的80后之间漫步开来，虽然这是一个世界观设定在未来的剧本，但从游戏中的各种设定却更像是属于80后们所生活所习惯的那个世界，但我们在逆转1发售当时那个80后们纷纷以传呼机为炫的时代，唯一羡慕和希望拥有的是成步堂那款外形看上去并不怎么时髦的手机。随着汉化的出现、系列续作渐入佳境的发展，更多的80后们爱上了逆转、爱上了剧情、爱上了角色，他们爱上了一样一款包含了太多元素和太多爱的游戏，他们被游戏中鲜明的人物个性、辗转的剧情发展所感动，仿佛自身都置于这样一个被巧舟这位神奇的编剧大师所创造的世界中一样。就算不识日文，80后们也会渐渐地学着游戏中人物的样子喊出那气势的异议之指、也会把那些充满双关之意的角色名背得滚瓜烂熟、同样也会把悦耳的《大将军》翻来覆去的听上几次……，因为逆转能在闲雅的时候更人带来更多充实的乐趣、更能让被逆转熏陶过的80后留下更多独特的回忆。

逆转系列三作伴随着GBA的成长也走过了80后们最为风花雪夜的年代，或许在逆转初代时大家还是那个猛打猛撞半猜半懵的进行并被法官大人敲打得狼狈不堪的毛头小子，但经历了华丽的《逆转裁判3》并在漫游过其后将近两年的逆转真空期后，在现实时空中仍继续着各自生活的80后们却不知不觉地历经了各种人生转折和变换。在《复苏





的逆转》伴随着NDS这款全新的掌机而回归的时候，80后们顿悟在不变的游戏和不变的制作中仍能感悟到那份不变的感情，因为她不是大家所陌生的朋友。“复苏的逆转”把大家拉回到更往前的回忆，而80后们却找到更新鲜的感动和乐趣，虽然一切都看上去是那么的不变，不同的是在成步堂那部仍未有变的老式手机面前，我们可以听到90后对此的不屑一顾……，而小茜身上那些新鲜的玩意和更多充满科学未来的物品，却让新年代的主人90后们感到兴致盎然，宝月茜的出现，绫里真宵的无故蒸发，这似乎已经是注定了为系列的续作定下了基调：勾玉和心锁被鲁米诺试剂与指纹化验给取代是大势所趋……，就在一部回到过去的《复苏的逆转》中，这个已经5岁有余的系列也完成了在两代人中的更迭和传承。

《复苏的逆转》让那些热爱成步堂系的80后们再次找回了那份感动，同时也作为一个承上启下的铺垫为系列未来用户群的主力90后们作好了迎接的准备。当《逆转裁判4》以一个划时代的姿态出现后，整个系列也被推到了业内舆论的顶峰，那些习惯了曾经单调的以勾玉为线索、简单的按键单屏、成步堂的刺猬头、甚至于个性御姐千寻老师那让所有亚洲女性失色的胸部的80后，渐渐的对于依靠科学试剂来寻找突破口、略微复杂的触摸声控再加双屏、新人主角王泥喜的兔子头、以及美贯小茜这些Loli基调的女主角们等等感到失望，腕轮派的小伙子王泥喜明显的不被80后所讨好，而当

张鹏远	如果DVD里加些热血动画……那就……（遐想中）
读者资料	男，18岁，内蒙古呼和浩特市第六中学高三四班，010031

年楞小子成步堂也经历诸多人生变故而“变身”为低调睿智的沉默大叔，恰好这七年的成长或许更符合80后们所历经的逆转系列七年的变化，或许成步堂正是80后们如今的真实写照，而那个王泥喜也正是如今90后们的最佳代表。80后在抨击响也这类有着明显90后气息的摇滚舞男的同时，也在追忆那几位如充满血性的咖啡戈多、美男御剑等气质检察官。与80后相反的是，逆转4中浓烈的现代气息和新颖的游戏方式却博得90后新生代玩家们的喜爱，他们拿着时尚的NDS甚至还能对着Mic激情高喊异议的游戏乐趣，这不同以往在电脑模拟器或是在没有背光的GBA上默默推敲的80后一代……

游戏人物的变更、世界观的变更、游戏平台的变更、操作方式的变更……甚至于游戏者心态的变更，让我们清楚的感受到逆转这个游戏系列伴随着受众群的成长在80和90一代中蔓延着其无穷的魅力。

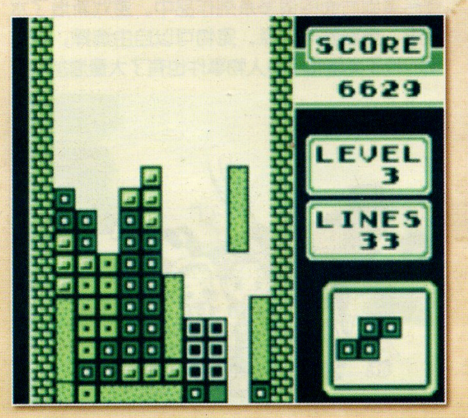
时代佳作大精选

GB《俄罗斯方块》(Nintendo)

游戏的内容无需多述，通过几何图形的变化和下落达成消除堆积层的目的的设定，上手极其迅速简单，适合各个年龄段的人玩耍。具有永不枯燥的游戏乐趣和永具挑战的游戏趣味，特别适合携带出游，特别适合在任意场合和时段下进行游戏。

本作的销量在全球已创纪录的达到了累计3026万份！与大多数玩家在红白机上玩过的由Tengen制作的游戏版本不一样的是，本作可是任天堂当年花费了1000万美元的版权使用费，并在1989年赢得了与Tengen之间的游戏版权使用官司后，第一个真正登陆掌机平台的《俄罗斯方块》。

游戏最早是由苏联莫斯科科学计算机中心的工作人员阿列克谢·帕基特诺夫利用闲暇时间开发出来，为了获得这个游戏的版权使用，前后共有多达包括美国任天堂在内的七家公司牵涉其中。因为人人都知道，谁能获得《俄罗斯方块》的平台开发权，谁就几乎能肯定成为市场的宠儿。本作在美国以同捆GB的方式进行销售，Game Boy也因此席卷全美。可以毫不夸张的说，《俄罗斯方块》为GB的市场推广和品牌建设起到了至关重要的作用。国内玩家此前接触到的多为Tengen制作的版本，而由任天堂制作的掌机原版也将会是吸引你对其进行一番温习的重要原因。



推荐群体：80后&90后

推荐理由：在层出不穷的游戏版本中，GB上的这款是掌机上最为原始和正宗的一版。对于80后的玩家来说，其游戏内容与国内之前风行过的盗版有着明显的不同。对于90后的玩家来说，这是无论哪一个时代都不会被遗忘的娱乐经典。



GB《口袋妖怪 红/绿/蓝/黄》(Nintendo)

“口袋妖怪”因平时可以被缩小收入一个叫做精灵球的球内，并被训练师随身带在身上衣服的口袋中而得名。《口袋妖怪 红/绿》是“口袋妖怪”系列的第一作，故事的主角是一名口袋妖怪训练师，以成为一名最好的训练师为目标，踏上了与其他训练师切磋战斗的奋斗之路。旅途中发生了各种有趣的事情，主角也因此结识了许多好朋友，他们一起走在努力成为优秀训练师的路上。

游戏的3个主角是妙蛙种子、小火龙和杰尼龟，主角在与敌人火箭团的斗争中，可以在山洞、冰窟、发电厂等地方抓到3只圣鸟：火焰鸟、急冻鸟和雷电鸟，最终利用这些圣兽打败敌人和四天王，通关后来到神秘的敌人基地，还可以抓到敌人利用DNA制作的产物、同时也是整部作品最强的神兽：超梦！

袁兴佳	多加一些《口袋妖怪》、《最终幻想》这样的攻略。
读者资料	男，14岁，云南省大理市下关沧浪路口水泥厂宿舍D区2幢2楼，671000

本作的最大卖点，在于游戏支持通讯交换及对战功能，由于游戏分为红、绿两个版本，不同版本可以抓获的精灵也有所区别，玩家只有通过电缆把两台GameBoy中两个版本的卡带连接起来进行交换才有可能获得全部的精灵。与他人进行联动对战也是游戏具有持久挑战性的价值之所在。

如果你正好对大名鼎鼎的“口袋妖怪”系列感兴趣但是又苦于不知从哪一作下手，那么选择GB的初代作品无疑能让你迅速了解游戏的世界观和基本系统设定，在此过程中说不定你还会收获到早已失去的童心和与朋友间的友情呢！

推荐群体：90后

推荐理由：能帮助你从根本上了解这个伟大游戏系列之所以能够成为当今掌机游戏王者的原因。



GB《超级马里奥大陆》(Nintendo)

《超级马里奥大陆》是任天堂专门为GB量身打造的一款马里奥游戏，在操作上根据硬件的性能和按键配置进行了合理简化，使得玩家能够在行进中实现快适的娱乐。该作同时也继承了过去马里奥系列许多脍炙人口的经典构想，铅管秘道和能量蘑菇等依旧大放光彩。该游戏共分为表里两层世界，完成表世界后可以进入版面基本相同的里世界，但游戏的难度却会成倍提升。

《超级马里奥大陆》的世界观营造刻意追求与以往系列作品的差别化，名为撒拉撒的美丽大陆上共有四个和平相处的王国，宇宙怪人的出现使得大陆被笼罩上了恐怖的黑云，为了拯救被劫走的公主并解除宇宙催眠的魔咒，马里奥兄弟开始了新的冒险旅程。在本作中马里奥上天入海不再借助变身叶子和青蛙服等老把式，而是驾驶着现代化的潜艇和飞机与敌人进行周旋。特别值得赞赏的是，在GB黑白4级灰度色彩的液晶屏上，本作展现除了系列的精华之所在，良好的手感、丰富的解谜以及动听的音乐，是这款游戏值得重点推荐的关键。

对于动作高手来说，游戏的整体难度并不是很高，但游戏流程较短的特点却非常符合掌机游戏的便携性要求。本作易于上手的特点使得几乎各个年龄段的玩家都能够迅速进行游戏，但是在深入了解这款作品后就会发现：能玩只是一回事，想要玩好绝对又是另一回事。无论是挑战颇具难度的一命通关，还是追求更为疯狂的在快速跳跃中连续不停通关，看似简单的《超级马里奥大陆》都能将人培养成一个动作游戏的快乐高手。玩家可将之当作是一款需花费数个小时才能通关的动作游戏大作，也可以在茶余饭后作为休闲的小游戏玩个十来分钟，两者都可令你迅速体会到游戏的精髓和惊人魅力。

推荐人群：90后

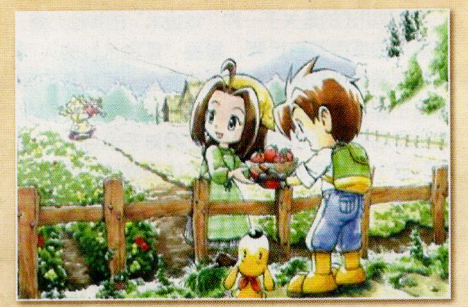
推荐理由：体验马里奥十年前的游戏乐趣与今日有何不同。

GBC《牧场物语GB3 当男孩遇见女孩》(Victor)

“牧场物语”的游戏类型决定了这是一个适合登陆掌机平台的好作品。本系列在GB上发售过两作(GB1、GB2)，在GBC上发售过一作(GB3)。相较GB1和GB2，GB3的独特之处在于首先它是专为GBC开发的彩色掌机版系列作品，其次它也首次在系列作品中加入了副标题这一设定，游戏还根据这一标题设计了一男一女两个游戏版本供玩家选择。

本作的剧情是一个牧场主去世，留下了一个独生女，但是继承了父亲的遗产的女孩却不擅长经营，于是便有了主人公朋友的儿子来帮助她对牧场进行经营这一剧本的编排。游戏中首次出现了命名为“花の芽村”的村庄名字，这一名字也一直沿袭到后面的诸多系列作品中。游戏新增了水族馆、电影院等地点，宠物可以自由选择，农作物的种子类型和NPC人物事件也有了大量增加和变





化。同时，这也是本系列首次引入"结婚生子"概念的一部作品，这使得游戏的耐玩性也非常之高。

游戏中玩家扮演了一个牧场主的角色，不仅要在平时勤劳的完成基本的农事劳作，比如耕地、除草、劈柴外，还要购买相应季节的种子播种于田间地头，通过每天洒水的辛勤照料，才能收获农作物出售获利。待资本壮大后，还可增添养鸡、钓鱼、喂养奶牛、绵羊等畜牧水产类经营项目，进而翻盖庄园的基础建筑，增盖功能不同的牧场设施，最终使得自己成为富甲一方的现代化牧场主。

本作集掌机系列的"牧场物语"之大成，不仅相当注重玩家平时游戏的点滴积累，而且有许多在系列中也属首创的系统设定。玩家不仅可以在此作中全面体验游戏独特选材的乐趣之所在，而且也能从中收获到非同一般的职业成就感。

推荐人群：90后

推荐理由："牧场物语"系列继往开来之集大成的一作，推荐者看不出后来的系列作品与此作相比有了什么质的改变。

GBA《恶魔城 月轮》、《恶魔城 白夜协奏曲》、《恶魔城 晓月圆舞曲》(Konami)

经典的《恶魔城》在GBA上一共推出了三部作







品，《月轮》更是与GBA同时发售的游戏之一。这一系列自从诞生以来，受到了不少玩家的好评。

需要说明的是，《月轮》并不是由系列名作《月下夜想曲》的制作组担任，但由于同属KONAMI旗下，在《月下》的影响下模仿了不少，特别是音乐实属本作的精华所在，而卡片系统、竞技场、穿版后可选择的多种模式，使得本作在系列中有着不俗的地位。《白夜协奏曲》的主角已经不再是贝尔蒙特吸血鬼猎人家族，虽然由《月下》的原班人马打造，但游戏素质令人不敢恭维。《晓月圆舞曲》打破了系列魔法与副武器，独特的创造了"魂之力"这一系统，随着这一系统的加入，以及超过前作的bossrush模式，大大增加了游戏的可玩性。

《恶魔城》系列采纳了不少《银河战士》中优点，到《月下夜想曲》问世后，受到了大量的忠实玩家。在GBA的《晓月圆舞曲》魂系统中，我们

看出《恶魔城》正努力的走出模仿的阴影，创造出独特的游戏系统。冲着KONAMI对《恶魔城》系列的态度,玩家没有理由不把这三部作品玩上一遍。

推荐人群：80后&90后

推荐理由：丰富的攻击手段，能吸引人一直探索下去的隐藏要素,经典的动作游戏三部曲，对任何时代的玩家来说都是坚决不容错过的绝佳游戏。

GBA《黄金的太阳 被开启的封印》、《黄金的太阳 失落的时代》(Nintendo)

《黄金的太阳》是Camelot公司于01年8月1日在GBA上推出的原创RPG。其精美的画面，出色的系统，以及动人的剧情使许多玩家对这款游戏赞叹有佳。在初代的游戏最后，未完结的故事发展为其续作的剧情做了铺垫。次年6月，《黄金的太阳-失落的时代》作为其续作正式发售，更加吸引玩家的剧情，精灵数量的增加，使得所有GBA玩家为之疯狂。





游戏讲述的是关于一种“炼金术”的神秘力量，在遥远的威伊亚特世界，掌握“炼金术”的人可以将普通的铁料转变为珍贵的黄金，而其真正奥秘在于能让拥有这一力量的人类长生不老。在欲望和野心的这个世界，国家之间对于争夺“炼金术”这一力量而进行了长年不休的战争。玩家要扮演的主角正是被诸神保佑下的勇士，为了结束多年的战争，将这一力量永远的封印。

从初代的32M容量，到续作的128M容量，《黄金的太阳》在CAMELOT开发商的努力下，打造成为GBA最引人关注的原创RPG。事实上国内的大部分GBA玩家,也是冲着这款游戏而购入了GBA主机。由于是纯粹的原创游戏，在GBA推出了两作后，由于日本本土的销量不甚理想，计划于NGC推出的第三作，也因此遭到扼杀。然而，本作在北美市场却获得了意料不到的成功，在国内，也受到不少玩家的青睐。

推荐人群：90后

推荐理由：相较其它RPG游戏更有乐趣，加之又是在其它平台上无法玩到的原创作品，非常适合用来填补无聊的课余生活。

GBA《火炎纹章 封印之剑》、《火炎纹章 烈火之剑》、《火炎纹章 圣魔之光石》(Nintendo)

《火炎纹章》是任天堂的招牌回合策略游戏之一,从FC到Wii,几乎所有任氏主机都有她的身影。而伴随着便携的GBA诞生，任天堂也不辜负玩家的希望,从2002年始，以一年一作的速度，在GBA上推出了三款《火炎纹章》正统作品。



《火炎纹章》虽然是SRPG，但更加偏重于策略。在游戏中，所有角色都是唯一，一旦战斗死亡，接下来的战役就无法再次登场。因此，大多数玩家对这一系列的评价就只有一个字：难。不过，正是由于难度高，使得游戏十分严谨，才会受到大量玩家的喜爱。在这个剑与魔法的世界，玩家必须谨慎的分配每一个角色，让他们的战斗以辅助都能派上用场。

叶荣灯	多搞一些抽奖活动吧！
读者资料	男，17岁，广东省阳江市江城区玉沙中社高基南七巷13号，529500



《封印之剑》是GBA上《火炎纹章》的第一部作品，难度也是三部中最高的，其流程、神器设定、人物收集以及困难模式都值得众多玩家为之废寝忘食。接下来的《烈火之剑》难度有所降低，为了迎合玩家特意出现了教程模式，增加了不少的新玩家。《圣魔之光石》更是增加了转职的分支职业，难度也相应的进行了改动，更加适合大众的口味。



推荐人群：80后&90后

推荐理由：推荐给80后的原因是游戏非常具有战略性和挑战性,推荐给90后的原因是这样一个颇具难度和庞大故事剧情的游戏你起码应该去尝试一下。

GBA《洛克人Zero》、《洛克人Zero2》、《洛克人Zero3》、《洛克人Zero4》（Capcom）

《洛克人》是老牌游戏厂商CAPCOM的看家作品。从2002年开始，CAPCOM将《洛克人X》中出现的ZERO为主角，在GBA上创造了全新的一个系列，这就是《洛克人Zero》。虽说是全新的一个系列，但只是主角换成了ZERO，系列的难度同样继承了下来，难度与之前的作品不相上下。

《洛克人Zero》是四部作品中最难的一作，具体表现为精灵收集相当麻烦,以及武器的升级等。在2中,boss战斗难度较易,增加了EX技和装甲更换系统,可以取得各个boss的EX技提高主角的能力。3是这四部作品中难度最低的一作，虽然取消了武器升级系统，但“全能靴”的加入，使得任何一个动作游戏苦手都可以轻松的破关。4里的精灵系统有着巨大的改动，仅一只精灵，依靠其等级提升来获得不同的能力。

《洛克人Zero》系列主角的固定武器为光剑、爆击枪和盾（4无），而每一作都会有新的武器，三节棍、链枪、反冲回旋拐、拳套的加入，使ZERO的战斗充满了变化。特别是4中的拳套，可以获取





Junkoz	一定是老天有眼，有人把偶的辛苦画作弄坏了，给了我两张回函卡增加中奖机率，嘛也别说了，PSP拿来！
读者资料	女，17岁，北京市东城区后局大院39号，100009

敌人的武器供自己使用。而在4中的天气系统也是很好的系统，使游戏玩法更加丰富。

推荐人群：80后

推荐理由：纯动作游戏的代表，高难度、良好的操作手感，不长的游戏流程适合下班后80后玩家挑出那么一点点时间来进行挑战。

DS《魂斗罗4》(Konami)

在国人的80后中，或许有人不知道《口袋妖怪》，但是绝对没有人不会知道那个经典的“上上下下左右左右BA”的具有传奇色彩秘技，也绝对没有人不会熟悉那个当时在红白机上驰骋风云的小米加步枪的经典游戏，甚至也更不乏因这个游戏而练就一命通关N次的高超手艺的动作达人……，等等，不用说，这就是大家熟悉得不能再熟悉的让每一位玩家都铭记在心的《魂斗罗》。

或许是出于国情状况的不同，至少在当时那个年代，《魂斗罗》对于国人的影响远高于任天堂当家主打的马里奥系列，而且这也成为了几乎每一位游戏入门者的必玩游戏，相信每个拥有8位机的玩家们手中也都少不了包含有这样一款游戏的卡带。而对于当时正值童年的80后玩家们来说，这样的一款游戏成为了他们童年回忆中的一个深深的烙印，但喜爱口袋系列的90后玩家们显然是无法理解缘何80后前辈们会对那样遥远的一个年代的游戏如此追忆，并且在历经家用机近五代的更迭后，90后们也更无缘去结识这样一款具有20年历史的经典巨作。不过，Konami如今却将这份80后的回忆、90后的遗憾变为了现实，在如日中天的DS平台上推出了《魂斗罗4》。

本次的《魂斗罗4》算是对当年《魂斗罗》的一个现代强化版，关卡和舞台基本上与原作都相一致，由于借助了DS这个更为强大的硬件平台和双屏等特性，因而游戏无论在画面还是在系统上都有了比较大的改进。特别是双屏的引入也更加丰富了舞台的设定，使得关卡的活动空间、方式和内容显得更广阔，玩家不仅仅需要在下屏主屏上作战，而且也会由于关卡的推进而在各屏幕之间交替，再加上在上屏也引入了敌方的设定，所以往往会出现由于太注重下屏内容的推进而忽略了来自于上方的攻击，因此使得本作的游戏难度大大增加。另外在系统方面除了保留有原先那个经典的“上上下下左右左右BA”秘技外，原本的武器种类设定也都基本保留，不过还增加了一个更为人性化的设定就是可以在游戏中更换当前所使用的武器，这样的好处就在于在不小心死掉后所丢失也仅仅是当前所使用的武器，所以玩家们也就不必为在获得好武器后不慎掉命丢失武器而遗憾了。



游戏难度的普遍增大对于喜欢寻求挑战刺激的动作达人们来说自然是好事，再加上画面、音乐和部分场景、设定的改动也很满足90后们的味口，但对于仅仅是为了寻找回忆的80后老玩家们来说，都还略微感到些失望，毕竟诸多的改动都找不回曾经的味道。所幸的是Konami也很贴心的考虑到了这点，因此还特在本作中增加了经典模式，即与以往FC中一模一样的游戏模式，当那熟悉的音乐响起时……所有的80后们想必都是饱含热泪的吧！

推荐人群：80后&90后

推荐理由：经典巨作的再现，满足90后们对于这款具有传奇色彩神作的好奇心，同时为80后们再次找回当年的那份珍贵回忆。

DS《JUMP超级明星大乱斗》、《Jump终极明星大乱斗》(Nintendo)

任天堂N64的《任天堂明星大乱斗》问世后，得到了很高的评价，与著名漫画杂志《少年JUMP》联手，在NDS上推出的游戏，也属于这一类型。第一部作品《JUMP超级明星大乱斗》集结了来自27部作品里的超过150位漫画角色，而在《Jump终极明星大乱斗》中，可选用的角色更是超过了300位。

作为一款格斗为主的游戏，其援护系统符合了

韩峰	增加些掌机性能对比的相关文章。（猴子：你这个年龄的X到底是几呢。）
读者资料	男，XO岁，安徽省铜陵市朝阳新村20X605，244000

漫画的本质。上屏是游戏的战斗画面，下屏则是玩家所选择的角色漫画，想要更换出场人物，只需要轻触下屏对应的漫画即可。动漫游戏是一家，喜欢游戏的玩家大多喜欢动画漫画，这一系列便能同时满足玩家。

值得称赞的是，游戏支持最大四人联机，玩家可以与朋友们进行华丽的乱斗。游戏中出现的人物，既有《少年JUMP》正在连载的漫画（如《棋魂》）角色，又有已完结的漫画（如《七龙珠》《篮球飞人》）经典角色，使玩家从内心得到极大的感动。

游戏中最大特点在于“梦幻连技”系统，按照一定的顺序更换队伍中的角色，可以使出高达五回的强大连击，用连击将对手放倒的爽快感是无与伦比的。而利用“超级组合”合体技，可以使两名角色同时出必杀重创敌人。漫画中的经典镜头，以这样的形式再现玩家面前，会使玩家有一种说不出来的感动吧。

推荐人群：80后&90后

推荐理由：游戏充满了两代人童年的漫画明星和热烈的“关公战秦琼”场面。





DS《料理妈妈》、《料理妈妈2》(Majesco)

《料理妈妈》曾荣获IGN评选的2006年e3展nds类的“最革新设计”奖，虽然游戏的销量比起所谓的大作低了一些，但其创新的游戏理念，以及独特的游戏方式吸引了不少新老玩家。



在游戏中，玩家要灵活运用触笔和触屏，重现菜肴制作过程中的真实操作，例如码齐、切、削、填塞、计量、揉捏、烹调煮、烧(烤)、炒、放入、扬起、包、盛放等各种各样的动作准备，随意做自己想做的饭菜。看似简单，实际上手后发现要复杂的多。每制作一种料理都由好几个步骤组成，倘若其中一个步骤没做好，会影响到最终成绩。当玩家完成一次制作后，系统会根据其质量给予一定的评分。在游戏中，玩家可以制作出近100种菜肴，从简单的味噌汤到复杂的高级西餐均可以亲手制作。游戏支持多人联机，能够与别的玩家进行比赛，正所谓熟能生巧，想要在联机比赛中获得胜利，就需要掌握所有菜肴的制作过程。

在日本，这款游戏深得女性玩家的喜爱，部分女孩子甚至将游戏中菜肴的制作过程运用到实际制作上。国内玩家虽然大部分是男性，但是在《料理妈妈》中会得到一种不一样的成就感，说不定有玩家会因此而爱上烹饪。

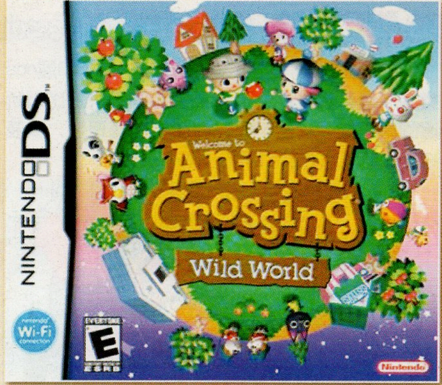
推荐理由：80后&90后

推荐人群：从中可以学到很多种菜肴的制作方法，游戏也比单纯的“过家家”更有意思。

DS《动物之森》(Nintendo)

时下流行的RPG，要么就是剑与魔法的世界，要么就是未来的机器世界，基本上就是打打杀杀的。而这款《动物之森》，则是突破了这一习惯，变成了最为传统的过家家。没错，玩家要扮演的就是一个人，为了居住在动物生活的村庄，每天的赚钱养家，等等。

曹海杰	抗议，咱们PG出啥问题了，这么晚才收到。
读者资料	男，20岁，山东省莱阳海都学院07土木一班，265200



其实游戏中玩家是毫无任何目的，非要提出的话，就是用愉快的心情去感受不同的生活。搬到村庄的简陋屋子里后，玩家的生活就此开始。由于资金不够，开始还要贷款购买生活必需品，贷款就只有靠玩家的辛勤打工来清还了。游戏中对应主机内置的时钟，不论何时进入游戏，都会对应时间看到不同的村庄风景。因此，若在节日期间进入游戏，还会有特定的事件发生。比如在12月24日就有圣诞夜的事件，中秋节村子里的所有居民都会出来赏月，等等，这些都与实际生活相对应。赚钱可以说是《动物之森》里最独特的系统，玩家为了与更多村民交朋友，需要经常互相赠送礼物，这些礼物可以自己平时积累，也可以通过打工赚钱等方式购买。

与其他玩家联机，我们可以控制自己的角色进入别的村子，去看一看其他人居住的环境如何，还能借此与别人互送礼物，增加朋友之间的关系。游戏的节奏完全由自己控制，玩家可以整天在河边钓鱼，也可以到处串门倒卖一些商品。还等什么，快来加入《动物之森》这个美好的大家庭来吧。

推荐人群：80后

推荐理由：一个极其有趣的单机网游，一个极其生动的虚拟世界。

DS《雷顿教授与不可思议的小镇》、《雷顿教授与恶魔之箱》(Level-5)

《雷顿教授》系列是由开发过《勇者斗恶龙》的Level5公司制作的NDS原创解谜游戏，游戏以19世纪的欧洲英国为背景，充满了复古的欧美卡通式风格。

玩家在游戏里要扮演的雷顿教授，需要在拥有与动物说话能力的助手鲁库帮助下，解开游戏中的各个谜题，这些谜题大都考验玩家的推理能力，反射神经，知识，创造力。游戏清新的画风，配合那高素质的过场动画，从视觉上冲击了不少的玩家。而游戏本身的谜题也清一色的高难度，需要玩家从不同角度去思考问题的答案。游戏中的角色语音由不少的大牌声优，例如多次给宫崎骏电影配音的大泉洋，以及当红女星堀北真希，在游戏中分别担当了雷顿教授和鲁库的声优。

Level5下定决心要精心打造这款原创游戏，一年时间不到，就推出了系列的第二作《雷顿教授和恶魔之箱》，更加精美成熟的画面，更加考验智商的谜题。在2007年11月28日举行的“《雷顿教授和恶魔之箱》发售纪念完成发表会”上，Level5公开了系列第三作的标题《雷顿教授和最后的时间旅行》，这部系列终结作将会给玩家带来更多的期待。

推荐人群：90后

推荐理由：一个精心设计的解谜之旅，并且还具有非常吸引玩家的故事背景。





DS《最终幻想水晶编年史 命运之轮》(Square Enix)

《最终幻想》系列的衍生作品，以ARPG的游戏类型，初次登陆于NGC受到了不少玩家的喜爱。在NDS发售2年后，SE在NDS上也顺理成章的

汤易宁	非常期待《怪物猎人P2G》、《战神》和《大蛇无双》。
读者资料	男，15岁，江西省南昌市东湖区阳明路313号南昌十中少五2班，330006，QQ：252173708



发售了续作。

游戏的剧情回归到“水晶”相关，FF著名的形象——飞天猪“莫古利”——在游戏中会经常遇到，其滑稽可爱的动作足以吸引不少玩家进行游戏。故事仍然是老套的拯救世界，一共会有四位不同职业的角色出现。游戏中的大部分内容是在迷宫中进行探索解谜，打败怪物除了可以获得金钱用以购买更高级的装备和更多的魔石外，还可以得到锻造材料，在镇子寻找锻造师，打造出稀有的装备，不少高级装备需要玩家收集稀有的材料进行打造。游戏画面基本由3D表现，最大限度的发挥了NDS的3D机能，唯一美中不足的是画面中会发现不少马赛克。在操作方式上，除了十字键的斜向移动需要适宜外，其他的操作配合触屏都能轻松自如的进行。

游戏最大的缺点在于单人游戏同伴那近乎弱智的AI设定，好在游戏亮点是多人联机，与好友一起配合在迷宫中探索得到的乐趣是单人模式所不可比拟的。另外，本作增加的纸娃娃系统，能够让游戏人物将所装备的衣服直接显示在画面中。玩家可以发挥自己的想象，打造出自己喜欢的人物角色。

推荐人群：90后

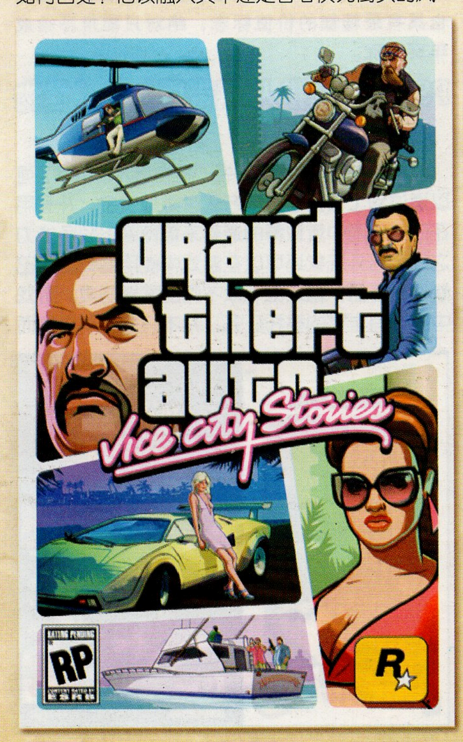
推荐理由：名牌系列的衍生作品，可以让你很好的了解为什么这个系列能一直这么火。

PSP《横行霸道 自由城的故事》、《横行霸道 罪恶都市传奇》(Rockstar)

游戏模拟了一个有着多元民族和文化背景的虚拟城市。玩家在其中扮演了一个男子在城市里进行开放式的生活，其中“犯罪”在游戏中也是被允许的。游戏内容主要涉及暴力、黑帮争斗、抢夺地盘和枪战。这些刺激的情节成为了游戏的主线。

《自由城的故事》以《GTA3》中所在的自由城为背景，不过故事、人物和任务都是全新的。故事从1998年开始，Tony Cipriani因杀人而逃亡了一段时间后又回到了自由城，黑帮朋友Don Salvatorie给了他一份差事，让他掌管曾在《横行霸道3》中露面的一家饭店。当然，给Salvatorie做事没有那么容易，Cipriani的人生注定无法脱离黑道的杀戮。本作采用了全新引擎“NOT Renderware”制作，由Rockstar Leeds与Rockstar North合作开发。作为一款掌机游戏，本作在贴图密度、解析度、微粒效果等方面都进行了优化。本作将会充分利用PSP的无线多人游戏功能，具有多种多人游戏模式，包括“自由城生存战”、“收取保护费”、“偷车赛”等。

《罪恶都市物语》虽然以 PS2 版的《罪恶都市》的原型制作，但其故事内容几乎是全新制作。游戏背景设定于 1984 年的 Vice City 罪恶都市，在这个光鲜丽亮的大都会里，潜藏着许多不堪的犯罪事件，这个城市恍如罪恶之都，充斥着贩毒与暴力事件。玩家将扮演主角 Vic Vance ，Vic 是名勇猛的斗士，为了家人、国家和他自己而战，在一个错误决定下，Vic 接下一项艰难的工作，而在这个充满着诱惑与贪婪的城市中，究竟 Vic 该如何自处？他该融入其中还是冒着横死街头的风



王卫军	多情自古年PG，此恨念念无绝期。（猴子：什么样的怨念才能催生出这样的边角栏……）
读者资料	男，18岁，上海市南汇区新场镇坦南村1112号，203104，QQ：361601470

险？玩家必须得做出自己的抉择。

《罪恶都市物语》的画面较之前作《自由城故事》有了一定的提升，游戏的光影效果更加出色，人物模型也更加真实，而且在同屏幕人物显示数量上也有了一定的提升。游戏的帧数一直保持在40FPS左右，这确保了玩家在游戏世界中冒险的流畅性，而 超过90首80年代的经典歌曲也都会在游戏中以背景音乐的形式出现。超经典的“黑人电台”仍收录于游戏之中，配合着一如既往的Hip-Hop音乐，掌机上的GTA呈现出了风格相同的游戏世界。游戏中玩家不仅可以体验到前所未有的视觉效果，而且游戏中的主角还可以游泳。游戏里的场景比《自由城故事》足足大上两倍，超过100种的交通工具可供玩家选用，其中包括了新加入的直升飞机和摩托车。此外《罪恶都市物语》还拥有PS2版《罪恶都市》中没有的全新游戏任务。

尽管用现代文明的观点来看，此系列的游戏在内容上过于暴力，并且会影响到青少年的成长。但是游戏所拥有的“绝对自由”的游戏模式和极端模拟真实社会的游戏感觉仍值得去尝试一下，因为无论怎么说，这都是一款在娱乐价值上做到了极致的优秀作品。

推荐人群：80后

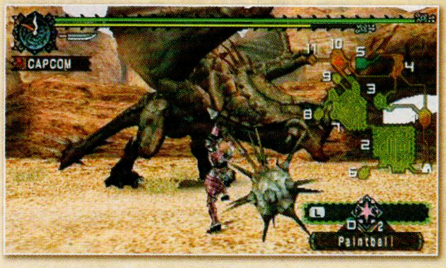
推荐理由：游戏有最优秀的娱乐设计但是也具有最糟糕的价值标志，绝对只能推荐给成年玩家玩。

PSP《怪物猎人 携带版》、《怪物猎人 携带版2》（Capcom）

游戏中玩家将扮演一名“怪物猎人”，除了可以通过到工会接任务的方式来赚取赏金，并利用在任务冒险中所取得的道具来培育强化角色能力之外，另外玩家还可以在游戏中使用道具来自己制作装备品，创造出与众不同的武器防具。游戏中设计有丰富的委托任务，并不只是猎杀怪物而已，玩家在游戏中除了接受“据点防卫”、“夺取道具”等任务之外，还可以参与“打倒魔王”等各种任务，透过不同任务的参与组合，创造出丰富多样的全新故事发展。



《携带版》的游戏画面在掌机上算是相当不错的了，游戏风格与PS2版的《怪物猎人》非常相像。游戏的帧数基本保持在40到50帧的范围，游戏中场景和角色的贴图也都非常精致，在视角上也基本不会出现死角的问题。游戏中许多场景都采用了真实录音，在和巨大敌人战斗时会给玩家一种压迫感。游戏中无等级设定，角色的能力取决于装备的优劣，游戏主题基本上还是围绕着完成委托任务进行。总体上游戏非常耐玩，任务的种类包括采集、讨伐、捕获等各个类型。游戏支持多人联机，与他人进行合作的话才有可能完成一些困难的任务。



《携带版2》是系列最新的续作。装备强化系统的条件也发生了变化，像防具和DOS的材料升级不同，全部直接改成铠玉系列。猫厨房类似前作，但是可以将肉给猫来进行辅助烧烤，农场方面也多了让猫进行探险这一设定。游戏中增加了许多新的怪物，比如轰龙和霸龙，但却取消了最古之龙浮岳龙的设定，这算是唯一的一个小小遗憾吧。

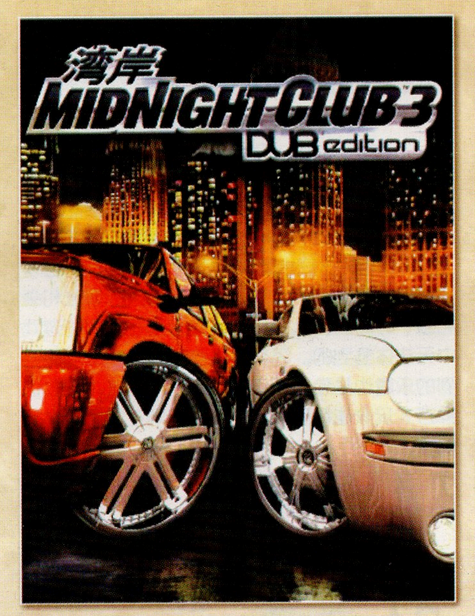
推荐人群：80后&90后

推荐理由：最像电脑网游的网游，推荐它与玩家群体所在的年代无关。

PSP《湾岸午夜 携带版》(Genki)《湾岸午夜俱乐部3 DUB版》(Rockstar)

在日本以赛车为主题的热门漫画有两部，一个是大名鼎鼎的《头文字D》，另一部就是由漫画家楠通春所绘制的《湾岸午夜（Midnight）》了。《湾岸午夜》讲述了极度喜爱赛车的高中生朝仓明雄在一次偶然的机会中在一家汽车报废厂内找到了昔日曾经轰动一时的传说中的恶魔赛车S30Z。这辆赛车的前主人天才飞车手朝仓明雄在2年前驾驶着这辆车发生了交通意外不幸丧身，而在此之前这辆车也频频的发生事故，但令人感到惊讶的是每次无论受到什么伤害，这辆车总是很容易被修

骆驰	去报亭买PG时很高兴，PG没到很失望。翻中奖名单时很高兴，翻到时很失望。（猴子：你的地址缩写太抽象了。）
读者资料	男，13岁，新疆乌鲁木齐市新市区昆明说科子八一班，830001，QQ：252287089



复，但相反车的主人却总是接连遭遇不幸，“恶魔Z”的名号由此传开。面对这辆传说中充满了不详气氛的跑车，明雄非但没有被吓退反而完全被它所吸引，于是将其买下改造成了属于自己的新的赛车，他的这一举动在湾岸的飚车界引起了巨大的震动，伴随着这辆昔日已故的天才车手的爱车“恶魔Z”的出现，人们纷纷为之震惊，为了一睹这部传说中的幽灵车“恶魔Z”和它的驾驶员，各路人马纷纷摩拳擦掌依次闪亮登场，于是一场交织着眼泪与汗水，充满了爱与梦想，围绕着激情与荣耀的战斗，一场发生在湾岸夜晚证明究竟谁才是最快速度保持者的竞速比赛再度展开。

PSP上的《湾岸午夜 携带版》根据街机同名游戏改编而来，游戏在很好的保留了街机中的成功要素的基础上适当的加入了适合掌机平台的新元素，从而使游戏有了脱胎换骨的游戏体验。游戏中紧张刺激同时又富有新意的游戏模式使人着迷，一上手后便欲罢不能无法脱手。除了有原滋原味的街机竞速模式外，更加入了由原著剧情改编而来的故事模式，在此模式中玩家需要扮演アキォ（明雄）、岛（岛达也）、レィナ（零奈）三人分别完成属于自己的关卡任务，最终将剧情一步一步推向高潮。在这个剧情模式里大家不仅能重温原著中那些让人潸然泪下的感人台词和热血沸腾的经典对抗场面，更有机会以アキォ（明雄）、岛（岛达也）、レィナ（零奈）三位主角不同的立场和视点去感受游戏，从而对原著有更深层次的了解。除此之外，游戏还有可以通过完成任务获得零件自行对赛车进行改造的设定、与他人较量的联机对战模式。

但是从严格意义上讲，《湾岸午夜俱乐部3 DUB版》并非与前者同属于一个游戏系列，因为这是“臭名昭著”的Rockstar开发制作的作品，但是两者同样都是赛车竞速类游戏。本作玩法与《携带版》大致相同，游戏中玩家将驾驶自己的赛车同其他竞争赛车在狭窄弯急地形复杂的街道中飞速穿梭，以最快的速度最短的时间赢得比赛的胜利。比赛获胜后赢得的奖金将用于改造玩家的赛车，本作由于与专业的汽车杂志《DUB》进行了合作，所以在车辆配件改装这一环节上具有非常专业而详尽的设定。游戏中共有超过19家厂商授权的60多辆赛车以及成百上千的零部件，玩家能够随意改造自己的赛车，为其喷漆、镶边甚至更换引擎零部件。在竞赛中赛车会因碰撞受到损坏，进而影响车辆的速度和性能，这就对玩家的驾驶技巧提出了更高的要求。另外游戏还支持1－6人的无线联网对战而且还可以进行全世界范围的互联网对战。

推荐人群：90后

推荐理由：在掌机上再也找不到能比这个更能让人玩下去的真实系赛车游戏了。

PSP《星球大战 前线2》(LucasArts)

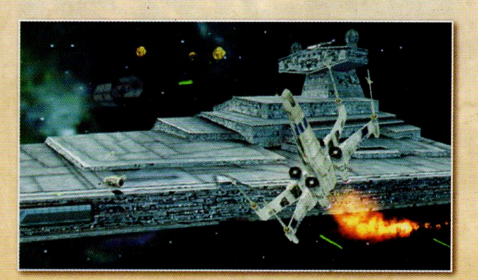
本作是《星球大战 前线》的第二部，在游戏中玩家可以扮演杰迪，故事背景为《星球大战前传3



西斯的复仇》。由于玩家对前作的单人模式部分感到不满意，《前线2》的单人模式加强了情节部分的内容，游戏中的任务也都变为了开放式的结局，游戏的单人故事情节主要围绕Darth Vader的501军团展开一段传奇故事。

《前线2》的场景比一代更加广阔，这是由于通往星球的道路比一代更多。一代的每一座星球上都有数张地图遍布于星球，而二代中这一点有所改变。游戏的12个星球中，每个星球上只有一张地图。在游戏中玩家还可看到“星战”第三部的星球，比如布满陨坑的Utapau星球（Grievous将军的藏身处）和布满火山熔岩的Mustafar星球。此外游戏还从电影中吸取了大量的素材，比如死星内部和Leia公主的blockade runner飞船都成为二代的战场。这些战场的出现，也意味着游戏加入了太空战的内容。玩家在太空战中可以有多种途径来完成任务，通常都是以摧毁对方战舰为主要方式。比如玩家可以跳进一架战机中，率先冲向前线，径直攻击，直到给对方的战舰以足够的打击将其消灭；玩家还可以与同伴一起通过运输舰进入到对方的战舰内部进行战斗，一旦进入对方的战舰玩家就可以给战舰内部制造足够的破坏，直到战舰爆炸。另外游戏的作战单位新加了绝地武士，军团中的每一个成员都具有各自不同的专长，《前线2》已不再是《战地1942》型的模式。

游戏的主要冒险部分集中在单人游戏关卡模式上。玩家可以扮演Rebel、Imperial Guard或Mercenary的一员。每个流程都有5个可以进行的任务。Rebel关卡玩起来像夺旗战，要求在战斗中以救出自己的同志为目标；选择Imperial Guard任务就会变成在全银河中来往并消灭Gungans、Jawas、Wookies和Ewoks；最困难的是mercenary，玩家需要在4张地图中杀死重要目标来赚取金钱。此外游戏还提供有ad hoc模式进行多人游戏战斗，最多支持4位玩家在一场多人游戏中互相混战，或者通过传接的方式在4人之间用一台PSP进行游戏。最终玩家会在游戏设计的4个派别带有30种车辆、5种职业和12个战场的庞大星战故事中完成冒险。



推荐人群：80后

推荐理由：对《星球大战》感兴趣但是又苦于找不到与影片同样具备高水准的玩家，本作就是为你准备的。

DS《任天狗》(Nintendo)

日刊《ファミ通》为这个游戏给出的评语是：

いーです井手：也有游戏性的要素，不过基本上都只限于跟狗的接触。但是游戏本身却有值得炫耀的极高质量，特别是游戏带给人的紧张和缓和感，独特的投入度和开放性都是在以前的游戏中无法体验到的。还有，只能通过触摸才能体验到的乐趣也是独一无二的，更重要的是，通过这种方式玩家能得到一种类似与狗同在的使心灵得以净化的东西。



ふじのっち：硬件的变革和画面水平的提高不是目的，享受到跟小狗几乎和现实世界一样的情感交流才是本作的特殊之处。我可以说这是由于DS方向性的设计理念才造就了这款游戏最终的形式，但是与硬件的冰冷升级相比，软件流露出的柔和、亲切更让人赞赏。游戏中的小狗非常可爱，即使是没有时间经常照料也不要紧，不过玩家反而会为此而变得非常在意呢。

奥村キスコ：从表面上看上去天真可爱，到用心才能体验到的默默温情，游戏给人一种“打破人与动物之间的交流障碍”的最高表现。随时随地都可以拿在手上，没有需要设置这设置那的烦人要求，所有的玩家都能像我一样自由自在的将其玩耍。

ローリング内泽：如果用老掉牙的词语来评价这款游戏，那就是“真正的虚拟现实”。玩家能在与狗的互动中品味到“现实”，也能在用触摸笔和麦克风(语音)与狗进行的直接接触中体验到“真实”。每一个玩家对自己的爱狗都有不同的饲养方法和教育选择，这会促进玩家间更为广泛的交

王柳崴	有空回信！（猴子：现在是加班截稿中，不知道有什么空没有……）
读者资料	男，16岁，浙江省丽水市缙云县缙云中学高一9班，321400，QQ：877013786

流和更加丰富多彩的互动享受。

最后这个游戏的得分是10、10、10、10——40分满分入白金殿堂。



推荐人群：80后&90后

推荐理由：在这个游戏中能体验到任何游戏和娱乐方式都无法替代的神奇、有趣和令人为之兴奋的感觉。

GBA《瓦里奥制造》(Nintendo)

没有曲折的剧情故事，复杂的战斗，漂亮的画面，只有简单的乐趣，这些就构成了GBA的小游戏集合——《瓦里奥制造》。

曾玩过GB上瓦里奥系列的玩家，都会记得任天堂的这个另类角色吧。只要有瓦里奥在，无论任何情况都会逗得玩家开怀大笑，本作的故事也同样如此：瓦里奥在电视上得知GBA游戏的热卖，就和朋友合作开发了一款名为《瓦里奥制造》的游戏，果然也大赚了一笔，朋友们就从四面八方赶来分红。游戏中的每一个章节就是这些朋友在赶来的途中发生的故事，当大家都到齐后，瓦里奥却带着钱跑掉了，开飞机时不小心又被别人击落掉入海中。虽然人没死，钱全丢掉了。故事剧情完全就是恶搞，给玩家带来了最为直观的乐趣。在GBA的《瓦里奥制造》中，玩家不再是扮演瓦里奥到处探险，而是要帮助瓦里奥遇到的各种麻烦中解救,而解救方式便是完成一个又一个的小游戏。整个游戏共有7个章节，总数超过200个的小游戏，大部分小游戏的时间不会超过5秒。游戏规则很简单，玩家唯一需要做的就是反应、判断和按键。随着



章节的推后，游戏难度也随之提升，直至通关。游戏的画面简单清晰，玩家一看就知道其玩法。

《瓦里奥制造》的实际过程短、规则容易，让玩家最直接的获得了游戏所带来的乐趣。由于游戏过程中，所有的小游戏并不会同时出现在玩家面前，而是要通过反复的游戏，才能开启所有小游戏。一些隐藏要素也必须由普通小游戏的收集，变相的增加了总游戏时间，这就是《瓦里奥制造》，是任天堂在游戏理念的精妙把握下产生的GBA最有创意作品。

推荐人群：80后

推荐理由：一个伟大的小游戏集合，与80后越来越少的游戏时间非常配合。

DS《赛尔达传说 幻影沙漏》(Nintendo)

经典的“赛尔达”系列在DS上推出的最新作品。故事承接GC《风之韵》结束的数月后，林克、泰特拉（Tetra）和海盗们为了探求新的大陆而出海。航行途中他们发现了一艘笼罩在迷雾之中的遇难船只，泰特拉只身前去调查结果遭遇危险，而想要营救泰特拉的林克却坠落海中。林克漂流到一座神秘的岛屿，在海浪声以及精灵的鸣叫中苏醒过来。在那里林克遇到了妖精雪拉和神秘老人西瓦，在二者的帮助下，玩家控制着勇敢的林克开始向着泰特拉出事的那片海域出发。



游戏的操作充分利用了触控笔来进行控制，比如在屏幕上画出一个沙漏来打开门，为航行在海上的船指引航向，以及用触控笔写出各种数字。另外，游戏中玩家还可以利用触摸屏来操纵类似“回旋镖”等类型的武器来攻击敌人。《幻影沙漏》的美术风格与《风之韵》非常相似，充分使用了3D卡通渲染风格，游戏的画面十分精美。玩家通过DS的下屏幕来进行游戏，上屏则被用于显示当前地图。游戏在解谜探险方面继承了系列经典的迷

宫设计，玩家要充分利用各种机关和新获得的道具不断前行，其中最著名的谜题莫过于用嘴吹气熄灭蜡烛和大声叫喊将怪物吓晕这样的设定了。

由于游戏在操作、故事和迷宫的部分表现出了极高的素质，《ファミ通》进行交叉游戏评论的四位编辑分别给出了这样的评语：

不管怎样看，这都是一款非常易于上手的游戏！只使用触摸笔操作的游戏有很多，不过绝大部分都只会令人感到痛苦。游戏的解谜部分也制作得很好，特别是要在沙漏限定的时间内通过迷宫这一设定更是让紧张的情绪高涨。游戏的收集乐趣一如既往，玩家能在这部作品中享受到踏踏实实的乐趣；



游戏的操作是出乎意料的顺畅，即使是攻击敌人也使人感到快乐。在适应了游戏开始之后的不习惯后马上就可以适应游戏的运行。开发者充分发挥了硬件的特有机能这是意料之中的事，不过他们确实将之运用得非常自然，尤其是包括在屏幕上画地图和作标记等种种设定都非常优秀，这也使得游戏的解谜要素被得以放大；

能够通过画航线来导航，能够在地图上写字等，随处都是活用DS机能的演出非常有趣！解谜部分的难度平衡也非常优秀体贴。虽然直接使用触摸笔来控制有一些不安，但能非常直感的进行游戏的部分很新鲜。不过存在若干容易误操作的地方，希望能够改良；

没有令人目瞪口呆的多边形，不过“赛尔达”风格的解谜要素被满满填入了游戏中。游戏的结构非常扎实，绝大多数设定都很合理。另外像船的配件方面的收集要素也让游戏变得很饱满，玩家能够非常容易的从游戏中获得有趣的爽快感。这是个在任何评论者看来都能称得上“王道”的名作。

——而游戏最终也获得了39分差1分满分的超高评价。

推荐群体：80后&90后

推荐理由：掌机平台上赛尔达系列中水准最高的一部作品，游戏将操作几乎完美的融合进了冒险全程，作品所具有的前所未有的娱乐趣味会是所有玩家最开心的一次体验。

DS《脑白金1、脑白金2》(Nintendo)

人的大脑机能在经过青年时期之后，就会随着年龄的增长而开始逐渐低落，这个原理和在普通的生活中体力随着年龄的增大而降低相同。如果人们每天都坚持做适量的体育运动，那么就能够提高自己的体力和体能。同样的道理，人的大脑也一样，只有每天都积极地按照习惯使用脑子，才能够防止脑机能的不断降低。

本作就是这样一款基于上述目的被开发出的头脑锻炼益智类游戏。游戏活用了DS的机能，由东北大学的人脑功能研究专家川岛隆太教授亲自监修，以解答包括文字识别、声音识别、计算、读音等各种问题来锻炼脑力，并以独特的逆时针旋转90度纵向摆设方式来操作，游戏还加入了一些非常有意思的问题解答。游戏采用触摸笔就能进行全部的操作，并且游戏中的一些问题还需要玩家通过麦克风回答在屏幕中一瞬间显示的文字或是图像来完成。游戏将根据玩家的完成程度测试出相应的大脑年龄，并且每天进行记录。

不断地进行大脑的练习对提高大脑的机能是非常重要的。游戏的操作全部是使用触摸笔进行，另外部分训练项目还要用到NDS内藏的麦克风。如果你已出现总是觉得忘记了某些重要的东西，想说的话一时半刻又记不起来，想要做的事情一转身又忘了的症状，那么你就很有必要来进行类似的锻炼。无论是大人还是小孩，只要经常玩这个游戏，这些症状就有被改善的可能，如果长期坚持这项行为更是可以获得不断提高创造力和记忆力的效果。每天在上班和上学途中，利用空余时



间掏出心爱的DS来进行开发大脑的锻炼，将是发挥掌机便携性的最佳时刻。

推荐人群：80后&90后

推荐理由：如同体育锻炼一般对每个人都极有必要，唯一的缺点在于有些问题需要一定的外语基础。



GBA《银河战士 融合》(Nintendo)

“银河战士”是与马里奥、赛尔达齐名的任天堂三大著名游戏品牌之一。GBA平台上的《银河战士 融合》则是本系列掌机平台作品中评价最高的一部，本作美版发售于2002年11月18日，日版发售于2003年2月14日，与前作《超级银河战士》相隔了八年之久。与系列前作相比，《融合》的风格变化非常之大，首先就是萨姆丝的装甲，由以前的金属质装甲变成了紧身服，颜色也由漂亮的金黄色变成了蓝色，上面还有很多奇怪的黄色装饰，头盔正上方多出一个三角形状。萨姆丝原有的飞船被撞毁后改乘的飞船也变成了蓝色，而且是从飞船下方走出飞船。故事的背景环境也不再是孤寂荒凉的行星，而是一个高科技的空间研究站，里面有着各种现代化设备。萨姆丝获得各种能力也不是靠鸟人族的遗留物，主要是进行数据下载和吸收大型X细胞核。以今日的眼光看，《融合》可以说是对整个《银河战士》系列的完全颠覆。

游戏的故事剧情从时间线上来看是系列的第四代，承接了前作的《超级银河战士》。萨姆丝再次被银河联邦派到SR388协助进行科学考察研究，然而自从上次来到这里后SR388似乎发生了某些变化。考察中萨姆丝遇到了一种从未见过的奇异生物——神秘的原生态病毒寄生体X，在萨姆丝没有察觉的时候悄悄地附在了她身上。返回科空间研究站途中萨姆丝身上感染的X开始发作，使她失去了意识，飞船失去控制。所幸在飞船撞毁前自动救生系统把座舱弹射了出来，银河联邦的医疗组救下了萨姆丝。在抢救过程中发现X已经大面积地侵蚀她的能量装甲和身体，迫不得已进行手术剥离她被感染的装甲，而对侵入神经系统的X则只能用Metroid疫苗来消灭。联想到在ZEBES的经历，萨姆丝意识到，她被Metroid救了两次。这次意外事故使得萨姆丝的外表与身体都发生了巨大的变化，宛如是一次新生，这恐怕是她至今所遇到的最大的危机。然而事件并没有到此为止，在SR388上空的空间研究站发生了不明事故，刚刚从死亡线上挣扎过来的萨姆丝立即前往调查。进入空间站后她发现这里已经完全被X占据了，里面布满了被X模拟的各种危险生物，其中甚至还有模拟了她自己最强能力的X--SA-X。她还发现这个空间站实际上是用于Metroid军事应用研究，而银河联邦也对有更高军事价值的X发生了兴趣，为了消灭X，萨姆丝启动了空间站的自我毁灭系统，把它撞向了SR388。

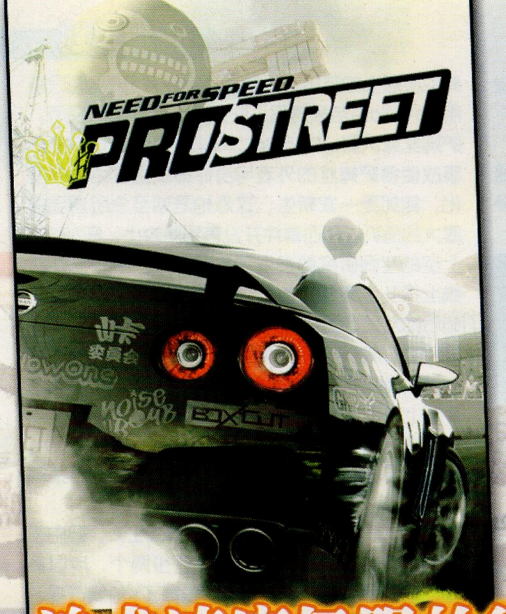
游戏基本上延续了《超级银河战士》，但由于平台是GBA，按键数量要比超任少两个，所以系统、能力上的简化可以理解。去掉了X射线透视、钩索光束这两个对于解谜和动作来说的关键能力，把超级导弹与普通导弹进行合并，加速跑不需要额外的按键，使用R键来就可方便快捷地切换武器，总的来说游戏的设计非常适合GBA的操作特点，适当的简化也令游戏更加容易上手。

推荐人群：80后&90后

推荐理由：具有科幻元素的冒险游戏，与外星异形战斗的射击动作佳作，在故事的创作上为整个系列起到了关键的承接作用。







《极品飞车11 专业街道赛》是由EA旗下位于加拿大温哥华的黑盒工作室负责制作，已于去年11月先后发售了PC、PS3、Xbox 360、Wii以及NDS版，惟独PSP版却不知何故延期到这个月中旬才推出。同其它的版本一样，本作带来了全新的画面、赛车、人工智能和在线竞技系统，还追加了新一代"自动改造"技术，可以让玩家对赛车的每一处进行改装，提高赛车的性能以展现玩家的个性。另外，本作也一改系列的风格，游戏中赛车的操作感觉更加趋于真实。通过挑战最高难度的街头竞速，打造终极性能比赛车辆，驾驭它在世界各地参与众多专业的竞速对决，并与一流的街头赛车手比拼驾驶技术的高低。这是赛车手证明自己的实力，也是成为下一个不败传说的机会。

PSP	EA	2008年2月18日
	RAC	1-4人/39.99美元
极品飞车11 专业街道赛		192KB

追求速度极限的街头赛车手传说



《极品飞车11 专业街道赛》让你亲身体验街头竞速的杂乱喧嚣与恣意快感，将自己与爱车的实力发挥至极限。偶然的失误将会留下斑驳痕迹，每个凹痕、每条刮痕，以及每片绉折的车体面板，都是亲身经历过的象征，也是你努力和拼斗勇气的证明。在世上最著名的竞速场地一决高下：东京的首都高街道、德国的高速公路以及美国的内华达沙漠。极其强烈的赛车气息、精力旺盛的群众、照片般写实的车辆，以及翻腾的烟雾——全都是为了将称做竞速对决的赛车手挑战之压力与张力具体化。本作是体现街头竞速文化的原生力量，发自内心的侵略性以及刺激对抗行为的终极方程式，游戏中为了画面华丽度考虑的高速画面边缘模糊效果已经不复存在，同样的，过分夸张的漂移也在游戏中彻底消失，取而代之的则是真实的刹车以及油门操作。



通过崭新的物理引擎，体验街头竞速的原始快感，洗炼的直觉人工智能引擎，会聪明自主地展现的真实驾驶行为，引爆热烈的竞争之炎。若想成为制霸街道，光专精一种赛事是不够的，你得在4种截然不同的竞速形式中证明自己的实力：在翻新的直线加速赛模式里，释放车辆狂野的威力；在追风滑胎赛中，展现驾驭车辆的艺术；在抓地赛中，体验高手争斗的狂热气氛；而全新导入的速度挑战赛，则是速度与操控的终极试炼。街头竞速是狂暴危险的，任何失误都会招致无法挽回的后果，为了进一步强调真实性，赛车之间的撞击会产生诸如烟雾、泥泞和扬尘等影响所有赛道上车手的突发状况。当然，游戏内充满各种精

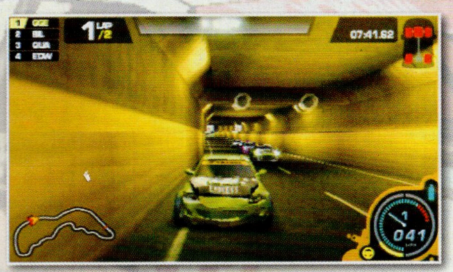
廖承	天气好冷啊，玩掌机的手都僵硬了，痛苦！（某编：受灾地区的人民你们辛苦了）
读者资料	男，26岁，武汉市东湖开发区武大科技园创业楼4楼湖北三环发展公司，430223

巧的功能，并着重强调公平竞争的精神，为你和好友创造出和谐的竞速对决。



你的爱车不必看起来炫丽亮眼，只要引擎盖底下藏有秘密，这还是史上头一回。玩家能够看到自动改造技术对性能造成的影响——这一切都实时发生。在风洞内塑造你的车辆，数百种真实世界的改装零件任你挑选，打造出你的终极战车。在全新的蓝图功能下，让你能够将爱车的外观与性能改装设定上传网络，若蓝图被人下载，你会享受到跟比赛获胜截然不同的成就感。车辆的外观与音效，伴随着竞速游戏中逼真的烟雾效果，散发出无穷的动力气息与粗犷能量，结合真实的世界赛道以及全球各地的最佳竞速街道，游戏建构出了令人屏息的竞速环境。

车手角色：挑选一个符合你的个性与你的驾驶风格的角色。无论你是周末勇士还是刺激瘾者，总是可以获得你想要的竞速体验。





车手直觉：各种程度的车手皆可透过这项选择性的辅助工具最佳化他们的竞速体验。这项功能会标记出赛道的最佳行驶路线，并为拥有天赋的车手提供指引。如果你让车辆保持在最佳路线上，车辆的速度和抓地力皆可获得提升，增加你成为下位领先车手的可能性。

车辆损坏：失误会招致后果。不同的损坏状态不但会影响车辆的外观，同时也会影响车辆的表现。这项特色不但会使你输掉比赛，还得赔上你赢得的赏金。

靓辣车款：32款源自4个车种（超跑、肌肉、改装、特级）的靓车任你挑选，人人都可在比赛中发挥极致表现。从Nissan Silvia S15、Pagani Zonda F，甚至于2009 Nissan GT-R，获胜从未令人如此雀跃。

游戏模式：在你的双手之间体验4种游戏模式。举例来说，快速模式能让你立刻投入进街道赛或者是速度模式赛事当中，让你获得多彩多姿的竞速体验。其它任你挑选的模式包括生涯模式、赛道模式以及速度模式，让你从各种不同角度来享受游戏。

音乐鉴赏：本作的音乐倒是沿袭了系列一贯的风格，狂野中流露出飘逸的自信，和穿梭而过的景色搭配得恰到好处。



喜欢赛车游戏的玩家应该都见证了《极品飞车》系列的流行，至少，在本次的第11代作品推出之前是这样的情况没错。不过就在此前，EA已经公开承认这一代的销售数字不太好看，跨平台几个版本的销量均出现了不同程度的下滑现象，这也是该系列以前从未出现过的。官方宣称导致销量不佳的原因是由于《极品飞车》系列近几年来的改动及变化太多，已经偏离了最初的设计思路，大多数时候在游戏中能做的事情就只有飚车、警车追逐和车辆调校，时间一长难免显得过于单调和乏味。有鉴于此，EA制作人承诺游戏的下一代将回归《极品飞车》系列的传统，看来该作应该已经被提上开发日程了，但是制作人却拒绝透露包括游戏发售日在内的其它任何信息。不论如何，能够主动意识到游戏存在的问题是一个好的现象，对本系列有爱的同学就耐心等待看看吧。

B

王申	不求中奖，不求上边角栏，只是买书后剩下的1.2元不知干什么。（某编：向南方灾区捐款）
读者资料	男，18岁，陕西省西安市万寿中路17街坊30号楼2门4层35号，710043



大受欢迎的《心跳回忆女生版》系列在情人节推出了第二弹作品，本作仍然以学园恋爱为主题，游戏采用了大容量ROM，包含30小时以上的语音，还有全新的模式可以近距离接触各大帅哥型男，让你情不自禁地心跳不已！

本作故事的舞台是被美丽的大海与群山环绕的幅泷市，生于此长于此的你将在私立羽崎学园度过高中生活。在学校生活与打工的过程中，你将会接触到很多男孩，与他们一起度过的日子将使你获得很多宝贵的经验。当迎来高中毕业典礼的那一天，三年的生活终将汇聚成令人感动的结局。

幅泷市的羽崎海岸流传着关于美人鱼的传说，也许是受其影响，羽崎海岸的无人灯塔也有相关的流言，并且流言分为各种版本，本作就是以美人鱼的传说为剧情的关键，而关于这种传说的真实面貌，各位玩家必须亲自进入游戏去体会。

传说的内容是这样的：某个年轻人与在海边邂逅的美丽女孩坠入爱河，女孩是美人鱼变成的，因此不能说话，但是她那如大海般宁静的双眼能比语言传递出更多信息。无情的村民因为人鱼的存在而闹事，女孩不得不回到大海，临别时两人深情拥吻。年轻人相信终有一天能再次相逢……他每天都会眺望大海，直到某天他下定了决心，在月夜荡舟出海，年轻人从此再也没有回来。

下面来看看本作中可以追求的男孩有哪些吧！由于篇幅限制，只能介绍11位恋爱对象中的6个，他们之中包括校园偶像级优等生、其它学校的学生、比主角小的后辈、已经毕业的前辈，还有主角班级的班主任……

有没有觉得对象太多挑花眼的感觉呢？不过没关系，可以通过游戏里的相性占卜来看自己跟哪个男孩最合得来，然后找准目标出击！

游戏里特别设定的大接近模式是亮点哦，在约会归来的途中，与恋爱对象手牵手肩并肩走在路上，两人的距离如此贴近，仿佛可以听到对方呼吸与心跳的声音。此时随着两人的交谈，对方的情绪会渐渐高涨，左屏幕上角的小头像表明对方的心跳程度。对方身上出现心形符号时就表明可以用触笔去碰对方啦，深红色心表示希望被触摸的地方，浅红色心表示效果一般的地方，蓝色心最好不要去碰，不然对方可能会讨厌你哦。画面左下的一排心形表示可用来触摸的剩余时间，







冰上格 (CV：铃木千寻)



对别人严格要求，对自己也很严格的优等生，身为学生会的一员而拥有很强的正义感，不过有时会正义感过头。

生日：10月6日　星座：天秤座
身高：175cm　体重：58kg
血型：A型
社团：学生会执行部
打工地点：无
兴趣：天体观测

天地翔太 (CV：成濑诚)



比主角小一年的后辈，最喜欢各种甜食，一直都带着温柔的笑容。

生日：6月6日　星座：双子座
身高：160cm　体重：45kg
血型：AB型
社团：应援部
打工地点：无
兴趣：试做和试吃新品蛋糕

古森拓 (CV：松原大典)



沉默寡言的转学生，总是面无表情，让人不知道他在想些什么，偶尔可以看到他露出仿佛在惧怕什么的表情。

生日：2月22日　星座：双鱼座
身高：172cm　体重：49kg
血型：A型
社团：无
打工地点：无
兴趣：读书

真屿太郎 (CV：谷山纪章)



接人待物很温柔，但是却能对初次见面的女孩毫不在乎地说出轻浮的话，在一部分女孩中拥有压倒性的人气。

生日：5月30日　星座：双子座
身高：182cm　体重：64kg
血型：O型
社团：无
打工地点：无
兴趣：射击

配合着心形符号跳动的节奏去触摸，可以使对方情绪持续高涨。当小头像满脸通红的时候，就进入fever状态，此时可以用触笔随便碰触对方，然后嘛，也许会有你意想不到的心跳事件发生！

另外事故kiss也是非常有趣的设定，这是游戏中的突然事件，与某个男孩发生意料之外的kiss，然后对方就会对你产生比以前更强烈的意识，两个人的关系由此开始发生变化。比如刚开学不久，发生了事故kiss，听起来是不是很像《一吻定情》里的剧情呢？不过发生事故kiss的对象可不是你能够选择的，会根据你是哪种类型的女孩子而发生变化。事故kiss发生的瞬间，画面会短暂定格，然后就可以用触笔去碰触对方近在咫尺的脸，仿佛时间停止般的这个心跳瞬间，如果是你的话，会想要kiss对方的脸、额头还是唇呢？事故kiss之后，两人的关系就会变化，不过可不一定是会成为恋人的哦，如果不抓住机会的话，也许两人就此成为好朋友也说不定呢。



不得不说这个《心跳GS2》实在是太豪华了，高达2G的ROM容量，长达30小时的全程语音，相信各位男性玩家一定泪流满面了吧？虽然当年那么多款《心跳回忆》都是给男生玩的，但是你们却享受不到今天女生们玩《心跳》的超高待遇呀！个人觉得人设方面比GS1有了进步，但是，但是我要怨恨地说，声优阵容虽然很豪华，却远远比不上GS1呀！GS1的速水奖、绿川光、子安武人、石田彰，个个名字念出来都是振聋发聩的呀！简直就是BL Drama级别的超级无敌华丽阵容！作为一个恋声癖，GS2对我的吸引力大打折扣，泪泪泪……说回游戏本身，其实制作还是很不错的，内容很丰富，各种小游戏也很齐全，特别要说的是可以触摸这个设定，虽然有那么一点点邪恶，但是确实很有意思，隔壁的美编MM已经玩好久了，各位女性玩家们，赶快加入GS2的行列吧！

A

詹建锋	"PSP绝对热点"很不错，这个栏目要加强！
读者资料	男，18岁，福建福安市解放路21号，355000



北斗の拳

北斗神拳伝承者の道

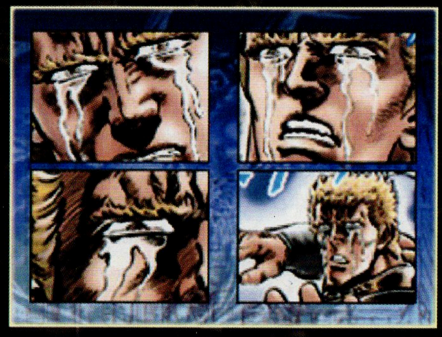
北斗神拳系列最新作登陆DS，这次的游戏方式是前所未有的，玩家们可以在看漫画的时候亲自消灭敌人，过上一把世纪末救世主的瘾。

NDS	SPIKE	2008.2.14
	ETC	1人/5040日元
北斗神拳 传承者之道		512Mb

お前はもう死んでいる！你已经死了！

在广大动漫爱好者的印象中，1983年诞生的《北斗神拳》始终是一座里程碑。在遭受核武器毁灭打击之后的荒芜的世界中，一个胸口有七个伤疤的男人用流传千年的暗杀拳法扶弱锄强，为生活在绝望中的人们带来乱世的终结——北斗神拳的传承者健次郎的故事在每一个喜欢热血题材的动漫粉丝当中流传着。自从游戏机在日本普及开始，以《北斗神拳》为题材的游戏便层出不穷。从SEGA MARK Ⅲ到FC、SFC，再到PS、PS2，玩家们一次又一次地通过自己的操作感受到血肉横飞的屠戮恶人伸张正义的快感，随着主机机能的提升，游戏的画面也越来越有冲击力。另外因为这个系列的人气超高，以《北斗神拳》冠名的打弹珠和老虎机游戏也出了不少，DS上也有推出。但是堂堂北斗神拳总和赌博搭在一起总显得不太协调，好在现在终于有一部正经的《北斗神拳》在DS上登场了。它不是清版游戏，也不是格斗游戏，而是以“互动漫画”的形式出现的一部以“点穴”为主要特征的作品。玩家们在游戏的时候就像看漫画一样，唯一需要做的就是用触笔在提示出现的时候输入指令，让健次郎躲闪攻击，点中敌人的穴道，在瞬间致其于死地。

游戏的操作十分简单。玩家基本上就是在看漫画，随着剧情的进行，战斗开始的时候游戏会给玩家提示。敌人所在的漫画上会出现数个点，这就是所谓的“秘孔”。这时漫画的边框会像《樱大战》的LIPS一样出现倒计时，在规定时间内点中全部的秘孔，敌人就被打败。需要注意的是，敌人的杂兵往往是一次出现多个，所以点穴的速度要快而且要准，连续点中的话，HIT数就会累积起来。到了后来，一些秘孔是必





赵佩达	曾经有一份珍贵的大奖摆在我的面前，我没有珍惜，如果上天再给我一次机会的话，我一定……（猴子：我不说什么
读者资料	男，13岁，浙江省兰溪市人民医院宿舍4幢2单元403室，321100



须按照顺序点的，一定要注意。点错了的话就会失去连击数，这会影响到过关时的评价。评价从低到高一共分D、C、B、A、S等5个级别，分别对应杂兵、贾基、道奇、拉奥和健次郎。整个故事模式收录了漫画版第一部从开始到拉奥归天的所有剧情，一共22章。其中还有以南斗水鸟拳雷伊、拳王拉奥为主角的内容，操作方式也有些许不同。

除了点穴之外，游戏里还有许多其他的操作。比方说敌人袭击过来的时候需要躲闪，这时需要按照屏幕上的提示进行划线、摩擦、转圈、连点等操作。每一回合跟敌人交锋的时候玩家都必须做出反应，一边点点划划一边听着音乐看漫画，确实是一种另类的体验。而且许多地方的输入要求是比较苛刻的，比方说在适当的时机点中目标，如果掌握不好节奏的话很容易MISS，如果赶上BOSS战的话，有可能一次损失2颗星的体力。也许前半段玩得都很好，但是就因为几个连续失误导致前功尽弃，一旦主角头上的北斗七星降到3个以下，死兆星就会出现，再来一下差不多就OVER了。谁也不想看到“お前はもう死んでいる”落在自己头上吧，还好游戏的操作基本上只需要锻炼一下反应能力，所以集中精力玩下去的话就可以实现高连击数，获得S的评价。

除了看边看漫画边点穴杀人的故事模式之外（汗），游戏还为各位北斗饭们准备了考察各位对原著了解程度的“北斗百裂问”模式，你觉得自己对《北斗神拳》的漫画很了解吗？那好，这个模式里的问答题可以充分考验你对这个作品的理解度，像中了北斗残悔拳之后能活几秒，圣滴十字陵是给谁修的这些漫画里的基本常识，也不乏一些十分详细的内容，比如拿出一些漫画让你猜这是什么场景，有四张拉奥流泪的图片，哪张是跟道奇决斗时的等等。游戏中包含的题目总共有1000道之多，除非是熟读漫画的玩家，否则没那么容易把题目都答对。

这个游戏基本上算是仿照《怪医秦博士》那样的互动漫画，在操作上与《应援团》有相似的地方，但是并不是以节奏动作见长的，即使乐感不是很好的人也可以玩。说起来游戏玩的时间长了的话可能会产生审美疲劳，另外由于是A级年龄限制，所以中了北斗神拳的敌人也不能像漫画里一样脑浆爆裂，而是变成三角碎片死掉，虽然和南斗的死法还是有区别的，但是看着就是有点不爽。不过要是做成《真人快打》那样骇人的效果的话，估计这个游戏的年龄评定就变成Z级的了（笑）。不过总体的游戏感觉还是不错的，如果你是一个喜欢《北斗神拳》的玩家同时又有DS的话，那你应该好好玩一玩这个游戏。

B

王政	杂志栏目都很好，就是奖品那一页下面的名字不是我，很不爽。（猴子：你不是一个人在不爽。）
读者资料	男，15岁，陕西省西安市西郊枣园西路128号丰盛园小区33号楼1单元一楼西户，710011



《世界树迷宫》是一款3D迷宫冒险类的RPG游戏，前一作虽然看起来平平无奇，却在发售后大受好评，因此续作的期待度也是相当之高啦！本作的背景设定是在某个岛国，某天在那棵参天的世界树中发现了巨大的迷宫，因此各地探险者聚集在那里，为探索迷宫而努力奋斗着。身为冒险者的你，必须先建立起自己的公会，招募各职业的冒险者组成探索小队，逐步深入迷宫。

游戏最大的特点就是需要玩家自己手绘迷宫的地图，DS的上屏幕为游戏主画面，以第一人称视角呈现在迷宫中探索以及与怪物战斗时的所见，下屏幕显示迷宫每一层的地图，需要玩家手绘制作完成。

职业设定方面比前作丰富了很多，以前需要完成任务才能够获得的咒术师和武士在一开始就可以选用，并且还增加了枪手和巫医两种新职业，在满足一定条件后，还可以为队伍增加一头宠物。下面将结合前作的经验和本作的体会对各职业进行一些介绍，方便初次接触本作的玩家参考组队和升级时的技能分配。

ソードマン：剑士，可使用武器为剑和斧，战斗特化型前卫职业，物理攻击★★★，属性攻击★，防御力★★★，支援能力★★，行动速度★★★，force技能为对敌方全体的攻击。技能方面推荐把剑マスタリー和剑系相关的技能都学会，在对付杂兵的时候使用多体攻击技能可以有效缩短战斗时间，カウンター和ダブルアタック两个技能需要斧マスタリー作为前置条件，在技能点有限的情况下，我是不会去学的。チェイスファイア等三个配合己方属性攻击发动的追击可以无视，一来因为炼金师和枪手行动慢不好配合，二来同样是因为需要斧マスタリー作为前置。

レンジャー：游侠，可使用武器为弓，援护射击型中卫职业，物理攻击★★★，属性攻击★，防御力★★，支援能力★★★，行动速度★★★★★，force技能为使己方全体速度上升。技能方面推荐把弓マスタリー和相关的三个技能都学会，单体攻击外加异常状态的技能不实用因此不推荐学，由于拥有先制ブースト、危险感知、警戒斥候、警戒步行、知觉等一系列技能，堪称迷宫中的生存专家，队伍里有游侠的话小队生存率能够确实提高。

パラディン：圣骑士，可使用武器为剑，防御特化型前卫职业，物理攻击★★，属性攻击★，防御力★★★★★，支援能力★★★★，行动速度★★，force技能为使下回合所有攻击全部无效。技能方面推荐把盾マスタリー和フルガード、マテリアルガード都学会，挑发配合决死の觉悟、オートガード、加护、背水の守护，吸引敌人火力的同时能够很好的保护自己，是队伍可靠的中坚，但是相比前作取消了回复系技能，对小队的支援能力有所下降。

ダークハンター：暗黑猎人，可使用武器为剑和鞭，特殊攻击特化型前卫职业，物理攻击★★★★，属性攻击★，防御力★★，支援能力★★，行动速度★★★★，force技能为对敌人的全面封技。技能方面推荐把剑マスタリー和ドレインバイト、カタストロフ都学会，其它附加毒、麻痹、混乱状态的攻击技能都没有这两个实用，ドレインバイト造成伤害的同时可以回复HP，提高自己生存能力，カタストロフ使敌人石化可以直接结束战斗。

メディック：医者，可使用武器为杖，回复特化型后卫职业，物理攻击★★，属性攻击★，防御力★★★，支援能力★★★★，行动速度★★★，force技能为己方全员HP全回复外加解除各种异常状态。技能方面推荐把回复マスタリー和TPリカバリー全部学会，各种单体/全体HP回复、异常

王璨	吃饭诚可贵，睡觉价更高，若为PSP，二者皆可抛。（编：要健康游戏啊！）
读者资料	男，18岁，黑龙江哈尔滨市香坊区第九中学高三6班，150040

状态回复、解封技能无法同时学到最高级，让人最为头痛技能点不够用。升级时记得先把回复マスタリー学到lv1，然后学lv1的キュア，再把回复マスタリー学到lv5，接着学lv1的リザレクション，游戏前期资金紧张的时候买不起复活药，有了复活技能リザレクション之后，就不必因为队员的意外死亡而频繁进出迷宫找城里的治疗师来帮忙复活了。

アルケミスト：炼金师，可使用武器为杖，属性攻击型后卫职业，物理攻击★，属性攻击★★★★★，防御力★★，支援能力★★，行动速度★★，force技能为对敌方全体的攻击。技能方面推荐把炎/冰/雷マスタリー都学会，解析也要学，三种属性攻击的单体/全体攻击技能平均发展，物理系的就放弃吧。回归の术式学到lv1即可，在迷宫里被FoE逼进死角进退两难的时候，就可以轻松回到磁轴重新走了。由于取消了前作的TPリカバリー技能，作战持久力有所下降，该吃TP回复药的时候就不要吝啬了吧。

バード：舞者，可使用武器为杖和剑，支援特化型中卫职业，物理攻击★★，属性攻击★，防御力★★，支援能力★★★★★，行动速度★★★★，force技能为使己方全体攻击力/防御力/最大HP提升。技能方面推荐把歌マスタリー和各种强化/弱化技能都学会，火/冰/雷幕の幻想曲在小队里有圣骑士的时候就可以放弃不学了，三种属性攻击技能也一并放弃吧。全てへの子守歌能够影响附近的FoE，是个非常好用的强大技能，需要带小号练级的时候记得一定要带上学了ホーリーギフト的舞者哦。相比前作取消了HP/TP每回合缓缓回复的技能，个人觉得很可惜。

ブシドー：武士，可使用武器为刀和剑，攻击特化型前卫职业，物理攻击★★★★★，属性攻击★★★★，防御力★，支援能力★，行动速度★★★★，force技能为附带即死效果的全体攻击。技能方面把上段/青眼/居合の构え都学会，然后三大类下面平均发展吧。相比剑士的攻防均衡，武士走的是极端化路线，不过出招之前需要摆架势，实在让我喜欢不起来啊……

カースメーカー：咒术师，可使用武器为杖，弱体特化型后卫职业，物理攻击★，属性攻击★，防御力★★，支援能力★★★★★，行动速度★★★，force技能为使敌方全体陷入异常状态。技能方面推荐把咒言マスタリー和各种弱化/封既能学会，异常状态攻击的咒言实用性不高，畏れよ、我を和相关的三个咒言的取舍看个人喜好吧。

ガンナー：枪手，可使用武器为铳，属性攻击型后卫职业，物理攻击★★★★，属性攻击★★★★，防御力★★，支援能力★★，行动速度★★，force技能为对敌方单体攻击并100%几率附加麻痹状态。技能方便推荐把铳マスタリー和附带炎/冰/雷属性攻击的技能学会，精密射击、扫射、跳弹都是很棒的技能，但是枪手的行动速度慢得难受……

ドクトルマグス：巫医，可使用武器为剑和杖，特殊支援型中卫职业，物理攻击★★★，属性攻击★，防御力★★，支援能力★★★，行动速度★★，force技能为己方全员HP回复并且全属性相性值提升。巫剑技能配合咒术师和暗猎的异常状态攻击才能发挥出最大效果，但是异常状态攻击技能已然成为放弃对象，巫剑技能只能沦落为鸡肋了。如果一定要用这个职业的话，把巫术マスタリー和各种单体/全体回复、单体强化/弱化技能学会吧。可是能治疗竟然不能复活队友，把TP转移给队友的技能还只能在战斗中使用，转移完之后自己还没有办法回复TP，只能吃药，这种设定叫我说什么好呢……

综上所述，一个小队最多能有5个人，新手选择剑士、圣骑士、医者最容易上手，另外两种职业可以酌情选择。考虑到小队的平衡性，物理攻击和属性攻击都要有，推荐游侠、暗猎、武士当中三选一，炼金师和枪手二选一。



《世界树迷宫》是很难的游戏，若是把它当作练级轻松愉快的游戏，想必你会和我以前一样，无数次感受到挫折，被杂兵打得小队全灭败退出迷宫。本作还是一如既往的难，玩了好几个小时了，小队还只能在迷宫前5层徘徊，时不时因为遇到强力的怪物被打个措手不及，灰溜溜地逃出迷宫去。一边走一边提心吊胆地躲避FoE，那种紧张的心情还是和以前一样，在迷宫里来回游荡，无数次杀死同一种怪物只为了刷出某个材料，已经成为对这个游戏的一种习惯了吧。相比前作来说，本作用来绘制地图的工具更加完善了，可选用的各种符号标记数量增加了不少，而且还可以用三种不同的颜色来表示地形，方便玩家标记出会损血的路段等等。自动战斗的加入省却了很多情况下的指令操作复杂度带来的麻烦，还算是不错的改进。喜欢挑战难度的玩家，欢迎来这里品尝成功与失败的百般滋味。

A

江航	上高三了，要学习游戏两手抓，两手都要硬。
读者资料	男，16岁，江西九江市南湖小区西10栋一单元301室，332000，QQ362344030

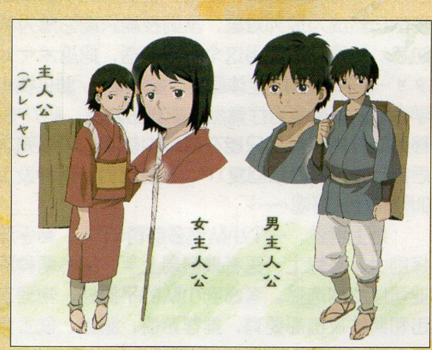


大约在10年前，有一个小村闹了天灾，村民都死光了。天灾无非指的是地震或水灾等，但是这里的天灾却非同一般，这个小村里的人、家畜以及山上的所有生物几乎在同一时间都灭绝了。天灾的原因还是一个谜，但是唯一知道的是，只有主人公一人得救了。经过岁月的流逝，从其他村子搬过来住的人多了，渐渐地形成了新的村落，主人公得到了来到这里的虫师的帮助，为了生存而努力学习着，寻找天灾的原因，平淡的生活，在没有人发觉的时候再一次出现了"异常"……

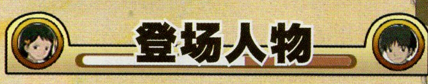
NDS	Marvelous Entertainment 2008年1月31日	
	AVG	1人/5040日元
虫师 天降之里		512Mb

天灾再次降临，银古能否阻止惨剧的发生呢？

游戏操作	
十字键	主人公移动
X键	背包菜单
Y键	屋子菜单
A键	捉虫或钓鱼等
B键	跑动
SELECT	上屏显示地图



游戏操作非常简单容易上手，除了查看地图其他操作只需要一支触摸笔即可，用触摸笔点击移动比用十字键更加快捷，十字键的斜45度方向不容易按，其他就没有什么好说的了，本人玩的时候除了钓鱼全程使用的触摸笔，因为钓鱼时要抓住主人公头上出现叹号的时机提竿，有点像口袋妖怪，所以用A键提竿比用触摸笔要更加稳。



登场人物

除了玩家在开始游戏时可以选择的男女主人公之外，原作中的人物ギンコ（银古）也会登场，还有主人公的师父ヤクノ，以及包括管理"狩房文库"的狩房淡幽和药袋たま等13人，这些人物都会帮助主人公完成任务并推动剧情。



画面音效

游戏画面非常平淡舒适，虽然背景是2D效果但是依然不会影响游戏性，只是有时本人对虫子的距离判断会有错误，明明看到就在主人公身旁，但是却不能捕捉，需要在附近走动走动才能找到正确位置进行捕捉。

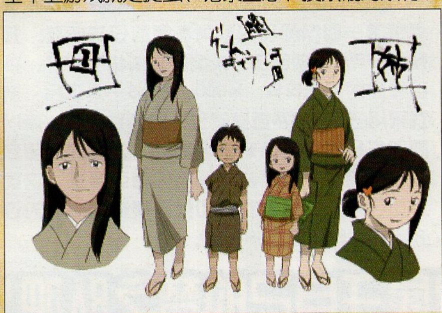
游戏中虽然没有什么优美的音乐，但是其丰富真实的音效让你不得不折服，虫声鸟鸣河流声这都不用说了，连主人公跑动踩在不同的地面上都能根据声音分辨清楚，而且站在山上等陡峭的地方还能听见耳边呼呼的风声，可以看出制作组真的很用心地去做了。



汪超刚	如果前世的一百次回眸能换来一次擦肩，那我宁愿与PSP回眸几亿次！
读者资料	男，17岁，新疆乌鲁木齐市水磨沟区八道湾村六队，830002

游戏流程

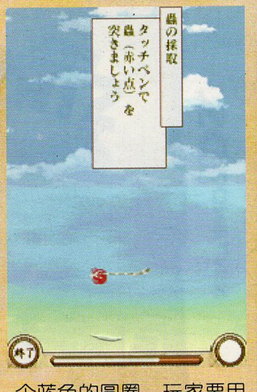
游戏一开始玩家可在男女主人公中进行选择，选好之后输入名字，用触摸笔在田字格内写汉字就可以了，不过中文中的有些简体字在日文里没有，所以玩家们可以起小明小红啊之类的名字。进入游戏剧情后得到背包就可以开始探索了，基本上游戏就是捉虫、记录生态、搜索制药素材、



制作药物、搜索食物，还有一些简单的任务，玩家的行动非常自由，你可以什么都不干只是奔跑于大自然中欣赏风景聆听虫声，这点与《我的暑假》和《放课后少年》极为相似。随着玩家捕捉虫子的经验累积，在完成一些师父给予的任务后就能推动剧情遇到银古了，之后和银古讨论天灾的事情，共同去努力寻找答案，不让灾难再次降临。

捉虫方法

故事中的虫子并不是我们生活中常见的虫子，而是一种类似灵异物体的生物（灵异物体可以说是生物吗），一般人用肉眼还看不到这些虫子。玩家需要用瓶子装捕捉到的虫子，一个瓶子只能装4只，捕捉够4只后回家制作虫子图鉴，然后发给师父，第二天就能收到师父的来信，就能知道自己记录的是否正确了，如果记录错误可以再修改。制作图鉴需要记录的有虫子的名字、栖息场所、出没时间、图样，填好之后就可以发给师父了。



捕捉虫子主要由6种小游戏组成：1.虫子在你面前飞来飞去，身上有一个蓝色的圆圈，玩家要用触摸笔点住圆圈内，圆圈的颜色会渐渐变淡，一旦离开颜色就会变深；2.虫子从屏幕右侧飞进来又从左侧飞出去，一会儿又从左侧飞进来从右侧飞出去，身上有一个实心大红点，玩家要通过点击红点使红点变小，直到消失就捕捉到了；3.用触摸笔圈住虫子以进行捕捉，但是触摸笔画出的线有长度限制，圈画得过大就合不上，圈画小了就碰到虫子了，这个游戏是不能碰到虫子的；4.用触摸笔在规定时间内画出虫子轮廓即可成功捕捉；5.用触摸笔拖动窥孔在黑暗中寻找虫子，没什么技术含量，主要是运气；6.点击屏幕四角的网以捕捉虫子。

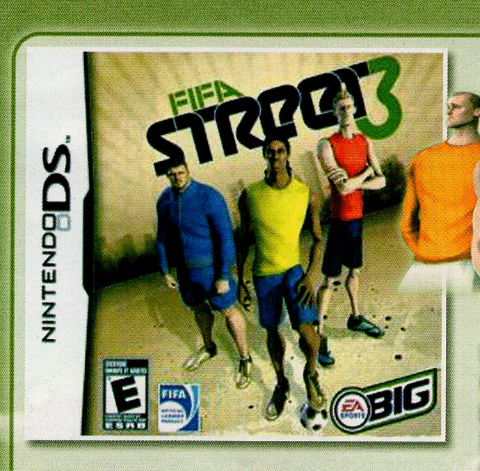


?

本作由经典动漫《虫师》改编制作，一般这种由电影或动漫改编制作的fans向游戏都不被看好，但是本作的自由度让玩家们确实能享受在大自然中玩耍的感觉，所以随手拿来玩一玩享受一下虫声水声也很不错。捕捉到虫子后记录栖息场所、出没时间、图样还好理解，可是为什么要编名字呢？明明不知道虫子的名字还要去编一个，然后发给师父，隔天师父就会发回来纠正你的错误，本人觉得应该设计成不编名字然后请教师父虫子的名字更好，而起名字这样的设计使得这个游戏更加直白地告诉大家“我就是为了《虫师》fans而诞生的。”游戏中光睡觉并不能补满体力，需要进食一些食物，草药材料的名称都很简单，这样的设计令玩家非常醒目，很容易记住制作什么药需要什么材料。总体来说本作还是值得一玩的，fans就不用说了，非fans玩家也可以进来在大自然中放松一下。

B

张国隆	嘿嘿，小编们听好了，如果你们不把我写的故事刊登在PG上，就等着收邮包炸弹吧！
读者资料	男，18岁，重庆市大足县大足中学高三（18）班，402360，QQ450389976



NDS	EA	2008年2月18日
	SPG	1～2人/49.9美元
FIFA街头足球3		256Mb



相信大家对EA都不陌生，EA的FIFA系列更是唯一可以和实况系列抗衡的足球游戏，现在《FIFA街头足球》系列第三作终于来了，并且是同时登陆DS、X360、PS3三大平台，游戏采用了《NBA街头篮球》的游戏引擎，所以两部作品的游戏风格也很相似，人物的面部刻画非常逼真，而身材又是用的夸张手法，这更增加了游戏的娱乐性，如果你很喜欢华丽的过人招数就快进来玩一玩吧。

世界球星任君选，组建属于自己的梦之队吧！

游戏操作

游戏操作可以选择用触摸屏还是使用按键，在Options中的选项Control Type，Stylus Control是使用触摸屏，Button Control就是使用按键操作。这里推荐大家使用按键操作，因为用触摸屏操作时，游戏按键只用上了十字键和L键，其他键都闲置，各种过人动作和传球断球都需要靠触摸笔来完成。说实在的玩起来有些累，因为你要用一只左手来拿着NDS，右手拿着触摸笔，再加上各种复杂的划动，玩不了多一会你的左手就酸了，建议大家在NDS右侧垫几本书。很多过人招数如果用触摸笔划动不当就会被误判断成传球或者射门，这也令游戏玩起来很不爽。



十字键控制球员跑动，按住L键球员就会减速；在触摸屏先向上划动再向下划动球员就会



把足球挑过头顶过人；横向向左划动再向右划动（或者先向右再向左）即可做出横向过人花样动作；先向下划动再向上划动做出胯下过人动作；先向上（或者向下）再90度向左（或者向右）即可做出转身过人动作；向下划动是颠球；点触摸屏是传球，按住L键点触摸屏是空中传球；在触摸屏上斜向快速划动就是射门；防守时点击触摸屏是换队员，斜向快速划动是断球。

使用按键控制就会方便很多，至少在过人的中途不会把球传出去。各种花样过人动作的发动需要配合R键，先按住R键再按方向键就可以发动了。

按键	进攻/防守
十字键	球员跑动
L键	配合B键空中传球/减速跑动
R键	按住R键配合方向键进行过人
A键	射门
B键	传球/换人
Y键	颠球/断球

画面音效

由于EA依然采用了《NBA街头篮球》的游戏引擎，所以还是我们所熟悉的街头体育风格，穿着随意的衣服，在各种街道场景中自由地竞技，虽然场景称不上逼真，但是每一脚射门都会有很多灰尘，这种特效也给玩家们增加了很多街头足球的感觉。



再从脚开始颠……



音效基本上就是铲球的声音和进球的声音，不过这种街头游戏主要炫的还是丰富的说唱摇滚，在游戏中几乎每个场景的背景音乐都不同，这对喜爱摇滚的玩家来说也是一个福音吧。

Kick Ups

颠球模式，在这个模式中需要把NDS竖起来玩，其实是一个音乐游戏，和应援团有些相似，不同在于是方形的框子，而且中间没有数字标明点击顺序，随着连击的数量增多，方形框子会变成正五边形，接着是正六边形，如此类推。初期可以选择的音乐只有3首，随着街头挑战模式的推进就能开启新的摇滚乐。背景是一个人在颠球，从脚颠到膝盖，颠到肩膀，最后颠到头顶，然后

世界球星

游戏中可以选择的球队包括国家队和俱乐部总共多达42支球队，而每支球队中又有数十名球星可以挑选，可见球星数量非常庞大。在街头挑战模式中可以在世界球星范围里选择3名组成属于自己的梦之队，再经过一次次挑战后就能开启很多隐藏音乐等。

Street Challenge

街头挑战模式就是组建自己的四人球队去世界各地进行挑战，第一次进入游戏需要先选择一名球星作为队长，再选择三名队员，每一场挑战胜利后都会有奖励。



EA的街头足球终于出到第三部了，虽然本人喜爱足球游戏但是对街头足球一直不感冒，不过本作还是令我眼前一亮，庞大的球星阵容再加上不错的画面效果，至少看得出EA没有偷懒。不过游戏中的不足还是很多，射门时出现大量尘土，增加了街头的真实感，但是头球射门的时候空中也会出现大量尘土，原来脏的不是地，而是球啊！再看人物身材塑造的也非常有趣，如果我不说，你能看出来封面上的三个人物从左至右依次是加图索、罗纳尔迪尼奥、克劳奇吗？所幸的是游戏中人物体型没有这么夸张。还有颠球模式中的音乐游戏，为什么足球游戏要有应援团要素呢？让人感觉这个模式很牵强。比赛中成功过人就能增加能量值，能量值增满就能发出必杀射门，电脑的AI太低了，以至于他们不追求进球而是追求过人。喜欢的玩家可以下载下来玩玩看，不喜欢街头要素的玩家就大可不必去碰它了。

■文责/菜团

PSP模拟器家族再添新宠！PSP全新模拟器JAVA模拟器PSP KVM v0.10a登陆！

不知从何时起，手机游戏已经悄悄地进入了人们的生活。从最早的只有黑白两色的贪吃蛇，到现在可以媲美PlayStation画面的日本手机游戏，可以说，手机游戏比掌机更好地诠释了“游戏无所不在”这一理念。手机游戏发展至今，早已不是当初那个用黑白方块叠加起来的简陋效果了，即使是最古老的贪吃蛇，也已经披上了3D的时尚外衣。JAVA游戏是手机游戏中的重要成员之一，其数量之丰富，就好像一个取之不尽的宝藏。尽管有些手机游戏粗制滥造，但这并不代表手机游戏就没有可取之处；相反，一些厂商（比如GAMELOFT）开发的作品素质相当之高，部分作品的游戏性甚至可以与家用机相媲美。现在，PSP KVM的出现，让你在PSP上就能玩到众多的JAVA手机游戏，感受那拇指间的乐趣。

模拟器的安装十分简单，下载后解压缩，将压缩包中的“PSPKVM”文件夹拷贝到记忆棒中的/PSP/GAME目录下即可。JAVA游戏（扩展名为.jar）可以放到记忆棒的任何位置。建议大家专门建立一个文件夹来存放，以便于选择和管理游戏。启动PSPKVM之后，进入文件浏览界面，选择你想要进行游戏的JAVA文件（如果模拟器能够运行，文件前一般会有图标显示，反之则是一个红色的叉）即可进入游戏。在文件浏览界面，默认模拟的手机是索爱K800i，也就是说此时的屏幕大小、分辨率、按键分布都是索爱K800i的标准。你也可以在文件浏览界面下按三角键调出手机型号选择菜单选择其他的手机，比如Nokia系列、三星系列等。选择不同手机型号的主要区别是屏幕的大小以及按键的分布不一样。PSP各个键位对应的手机键位如下：

按键设置（PSP->手机）
上 ->NUM2
左 ->NUM4
右 -> NUM6
下 -> NUM8
摇杆 -> D-pad（上下左右导航键）
叉键 -> NUM0
方框键 -> NUM1
三角键 -> NUM3
圆圈键 -> NUM5
L+方框键-> NUM7
L+三角键-> NUM9
L+圆圈键-> SELECT（确认键）
L+叉键-> CLEAR（删除键/后退键）
SELECT -> 左软键
START -> 右软键
L -> *号键
R -> #号键
L+R+叉键 -> Red-key(红键，可以快速终止当前java程序)





目前，最新版本的PSP KVM已经支持对声音的模拟了。经过测试后的一些游戏，既有3D的射击游戏，也有简单的俄罗斯方块。总的说来，模拟器运行流畅，声音也模拟得很不错。目前需要提高的就是游戏兼容性，以及部分游戏的运行速度。相信这个模拟器一定会越来越完美了。另外小声地说一句，许多中文游戏也是可以流畅运行的哦。如果您想在PSP上体验手机大作，那么请千万不要错过了这款模拟器哦。

李熊	我有一个GBA一个SP，把它们重叠放在一起就成了NDS了，哈哈哈天才！
读者资料	男，14岁，福建省福州市鼓楼区林业厅11座101室，350001，QQ:282774576

《怪物猎人2ndG》同捆版PSP放出，周边商品一同销售，延期的大作就要降临！

CAPCOM的著名游戏作品《怪物猎人2ndG》发售日由原来的3月13日延期到了3月27日，游戏在售价不变的情况下，将会以更好的质量奉献给玩家，《怪物猎人2ndG》是《怪物猎人2nd》的资料片，虽然说是资料片，但是大量的新要素引入，使得游戏完全可以当成一个全新的作品来看待。任务模式将升级成为“G”级别，丰富游戏乐趣的同时，还使得挑战性大增，为了证明《怪物猎人2ndG》的人气程度，CAPCOM决定将发售游戏的主机同捆版，这款2ndG主机背面有着特别设计的LOGO，除此之外，还有便携包包和挂绳，这些全部都是以《怪物猎人》为主题而进行设计的，实在是非常让人期待。除此之外CAPCOM还针对这款如今在PSP上极为火爆的大作在周边的扩展性上也进行了进一步的延伸，除了上面所提到的同捆版本之外，CAPCOM官方还专门准备了与其相关的手柄、玩偶以及种类繁多的手办，同样根据最新的《怪物猎人2G》资料上来看此作根本上就是一款全新作品，一定会给老玩家以及新玩家们带来惊喜。



M33小组连续破解，3.90-2继续出击！3.80降临后M33.升级热潮再次启动

早在3.80M33-5的版本放出没有多久之后，为了对应“SKYPE”功能，索尼又放出了最新的系统升级固件3.90。这次放出的固件在内容上有什么变化呢？除了继续应用原有算法更新了一些程序本身的BUG之外，还加入了许多人一直期待的“SKYPE”功能，不过这个通过网络打电话的软件似乎只能够在美版的机器上使用，日版在升级最新的3.90固件后，并没有加入这个好用的功能，所以许多玩家一直都愤愤不平，但是M33小组在准备更新新版自定义固件的官方发言里面讲到，其实这个只是索尼的一个小把戏而已，我们的最新固件可以让任何版本的机器全部都拥有“SKYPE”功能，果然，M33小组DA在索尼更新3.90固件之后就开始着手进行3.90M33的自制固件开发，也许M33小组可能会在不久之后就会放出3.90的M33固件。开发小组表示，对于迟迟未公布的3.90M33，请大家不要着急，因为现在已经进入了最终阶段。新固件中不但会保留索尼固件的原版功能，同时还会加入许多其它的新功能，令许多玩家期待的PS模拟器也进行了专门的强化。PS模拟器所得到的强化，让许多以前不能够运行的PS游戏得以重生，不过由于3.80系统sony更改了全新的程序库，所以新的自制固件系统在使用上就出现了一些兼容性方面的问题，一些以往3.71的自制程序都不能够正常使用在3.80M33下，所以在3.80M33刚刚推出的时候许多玩家都没有升级这个系统，所以就出现了DA系统很长时间并没有人升级的情况，不过现在3.80以上的自制系统已经开始进入成熟阶段，而且一些游戏的试玩版还需要3.80以上系统的支持，所以很推荐玩家动手升级全新的系统固件，到目前为止这款系统固件已经升级到了3.90M33-2，无论从稳定性还是功能上都要比目前许多玩家们还在使用的3.71M33-4强得多，不要再守着3.71了，虽然说游戏还是可以用它来玩，但是要论功能和稳定性说不定3.90M33会给你带来更多的惊喜。也许过不了多久索尼就会推出4.0固件，同时DA也会回来。



↑越来越多的精彩游戏会出现在更新的固件上。



SLG 生活感悟	
游戏名	虫师～天降之里
厂　商	MMV
发售日及其它资料	●2008.1.31 ●1人 ●5040日元●128Mb

由MMV开发的《虫师～天降之里》终于在上个月底发售了，在游戏中玩家扮演一名新入行的虫师，对“虫”进行采取记录，从而展开一段原创的故事。作品中出现的“虫”和一般的昆虫不一样，而是类似幽灵的存在，由于它们的与众不同，并且与人类生活的影响，由此产生了名为虫师的职业——研究有关“虫”的一切，并且负责解决可能由“虫”所产生的问题。



人气动漫作品改编

静谧，却又令人神往的独特职业。



“虫”既不是动物，也不是植物，更不是细菌，而是一种最接近生命之源的物体，有各种不同的形态和生存方式。所谓的虫，很大意义上跟山精水怪也没什么两样，而且它们的所作所为也都差不多。当人和虫接触的时候就会产生奇妙的现象，有时会引起各种问题，从外在表现上看起来就像是人生病一样，虫师就是为解决这些问题而存在的职业。本作的主角是一位名叫银古的虫师，由于自身拥有会招来虫的特殊体质，不能久留在一个地方而四处游历，在浪迹天涯的过程中也因此解决了一些看不见虫的普通人与虫之间发生的怪异现象。银古致力于虫师的职责，尽心尽力地救助受苦的人们，并且试图找出能与虫共同生存的方式。



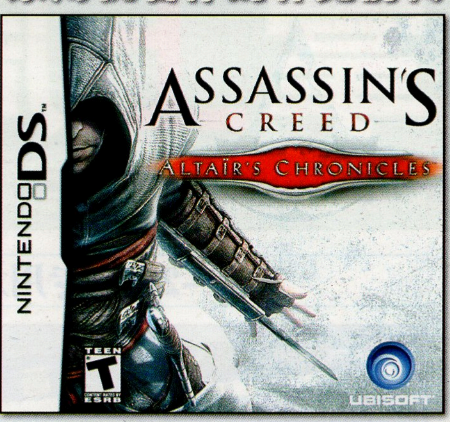
↑游戏中收录的治疗虫的药草多达100种以上。

体验《聊斋》般的奇妙经历

《虫师》是由漫画家漆原友纪所创作的漫画，于1999年开始在月刊《Afternoon》隔月连载，日文单行本已经发行了8本。《虫师》于2003年获得日本文化厅媒体艺术节的漫画部门优秀奖，后来又获得2006年度第30回讲谈社漫画奖一般部门奖。全26话的动画版《虫师》也获得第5回东京电视优秀作品奖，由于颇受欢迎的缘故，在去年3月上映了由大友克洋监督、小田切让主演的真人版电影。

ACT 动作冒险	游戏名	刺客信条：阿尔提雅编年史
	厂　商	Ubi
	发售日及其它资料	●2008.2.5 ●1人 ●29.99美元●256Mb

家用机名作的补完前传



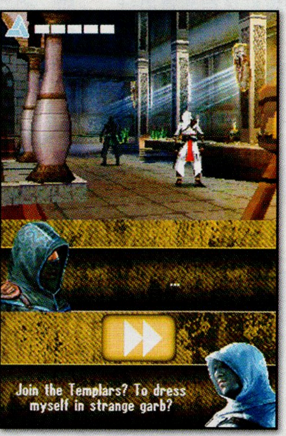
由法国游戏公司育碧推出的NDS版动作冒险新作《刺客信条：阿尔提雅编年史》已经于年前发售，游戏由育碧旗下的Gameloft负责开发。本作的背景设定在公元191年，第三次十字军东征使圣地耶路撒冷蒙受了巨大灾难。为了能终止无休止的纷争，刺客集团计划展开行动来迫使交战双方罢手。玩家在游戏中将扮演刺客集团的领军人物阿尔提雅，担负起改变整个历史以及拯救无数人命运的重大使命。游戏中将出现家用机中的潜入、暗杀等内容，而且这些动作也都可以使用触摸屏使用。

危机四伏且充满险恶的艰巨任务



《刺客信条》是由育碧在全球范围热卖600万套的《波斯王子》制作团队全力开发的最新游戏，延续他们所擅长的血腥动作风格，并且配合次世代主机不同凡响的华丽画面，带给玩家的震撼极大。作品的故事设定在欧洲中古黑暗时期，当时的统治者以高压方式统治人民诛杀异己，百姓苦不堪言，玩家扮演的是一位身怀绝艺的白衣刺客，以来无影去无踪的高超杀人技巧，专门暗杀贪官污吏，而铲奸除恶也成为玩家信守的“刺客的信条”，为解救出无辜百姓而努力。本作保留了《波斯王子》系列的一切优点，主角不但是个身手敏捷的武林高手，擅长飞檐走壁精通各种暗杀术，加上游戏舞台呈现的中世纪欧洲城镇风格，更能让玩家体验当个白衣刺客的神勇。除了进行暗杀任务之外，玩家也必须在街上收集情报，或接受任务委托，而游戏画面所营造的中古欧洲陈旧的怀旧感，以及熙来攘往的人声鼎沸，给人以不错的视觉效果。

生存下去的惟一途径就是英勇杀敌



↑游戏的整体风格很明显是在向《波斯王子》致敬。

本作是以家用机版之前的时间轴为背景线索，描述在正篇的故事发生之前，主人公阿尔提雅过去不为人知的经历。游戏中除了以完全的3D画面风格，带领玩家进入另一段令人称奇的动作冒险传奇中去，而且在游戏里不但可以使用剑来战斗，还能够装备各式各样的新种类冷兵器；同时又增加了连续攻击的全新设定，让玩家在NDS掌机上也能尽情享受到本作独特的动作厮杀爽快感。另外，这次在游戏内还加入了通过偷盗等动作从城镇居民那里获得贵重道具的设定，众多要素令人耳目一新。

COOLEST GADGETS

掌上周边街

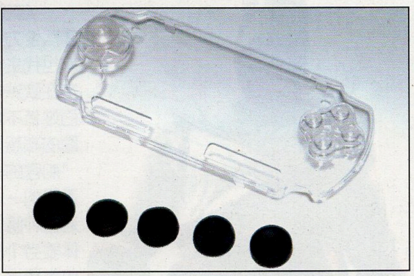
本期为大家介绍的水晶壳和按键都是非常实用的东西，特别是按键套装与国内一般的按键有着很显著的区别，使用之后手感非常好，实在是一个不可多得的产品。

PSP-2000专用水晶壳与按键套装



厂商：Cybergadget
价格：980日元

以往的水晶壳类产品虽然能够比较好的保护PSP本体，但是由于这类产品本身的特性，所以在安装上之后对按键在操作上都会产生或多或少不可避免的影响。现在Cybergadget推出了这款附带按键配件的保护壳，可谓非常贴心。



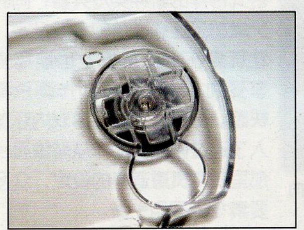
水晶壳在保护性能和安装等方面和其他产品无异，但是在方向键和△○□×四个按键上附带有特殊按键。在方向键上有一个类似摇杆的设计，高约1.7cm，摇杆先端直径约2cm，和PS2手柄的摇杆类似，手感不错，精确度也比较高，摇杆顶端本身是十字键的造型，但是附带5个不同造型的配件，玩家可以随自己喜欢进行更换。此外该摇杆还有弹簧设计，可以进行适度按压。

△○□×四个按键上方覆盖的按键部分比水晶壳其他部位高出约8mm，总体来说手感不错，但是□键有时候必须用大力按下才会有反应，也许这是因为PSP的□键本身设计上的问题所导致的。

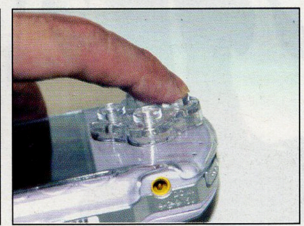








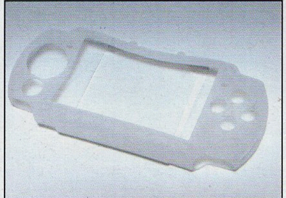




PSP-2000硅胶保护套

厂商：Loas
价格：780日元
颜色：黑、蓝、白

以往的硅胶保护套类产品都没有将PSP背面的UMD仓覆盖起来，而这款硅胶保护套打破了这个传统，将PSP-2000的整体都保护起来。这款保护套整体厚度约为1mm，重量只有29g，即便套在PSP-2000上也可以完美地体验2000型特有的轻薄感。方向键和摇杆以及△□○×四个键周围要更加薄一些，但是在操作摇杆的时候有时会碰到与方向键之间的部位，稍稍有些不便。









PSP正面下方的HOME等键位也被包在保护套内，但是保护套上有贴合按键的突起，操作起来不会有任何的不便。侧面的电源键和记忆棒部位都是露出的，但是设计的开口贴合的非常完美。值得注意的是背面的UMD仓部位，这款保护套有一个专门套在UMD仓开盖上的部分，轻轻勾在开盖上即可，而且对UMD仓的使用完全没有影响。在两侧手握的部位还有防滑条纹。唯一有些遗憾的是顶端的USB接口，如果只是使用数据线的话没有什么问题，但是在使用1-Seg这类较大的周边时就有些不便了。

PSP-2000专用水晶壳

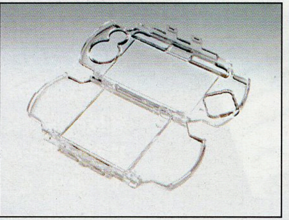


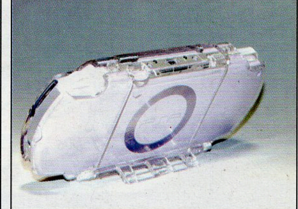
厂商：Loas
价格：880日元

这款水晶壳整体厚约2mm，安装上后对PSP的触感没有太大影响。方向键、摇杆、△□○×四个键周围比其他部位稍薄，而且向着按键的斜面设计。如果用指尖进行操作的话没有影响，但是用手指肚操作的话会碰到保护壳。

背面的UMD仓部位采用了可动设计，在底部还有一个可动的支架，在观看影音时可以斜着放置在桌子上，将双手解放出来。顶部的开口不够大，在使用1-Seg的时候无法将两侧的螺丝拧上。

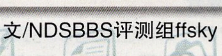
此外水晶壳的UMD仓部位有些紧，需要用力才能打开。





林泳琪	没有完美的PG，只有更优秀的PG。
读者资料	男，17岁，广东省台山市台山一中二（6）班，529200

内外兼修
Acekard R.P.G评测

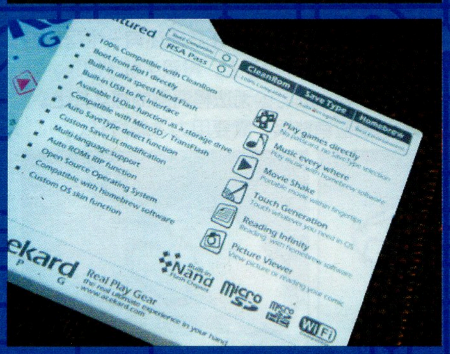


文/NDSBBS评测组ffsky



比起EZ，SC ，GBalpha 这些老牌的公司，Acekard 在烧录界里算是后起之秀了，Acekard 从其第一代产品开始就以兼容性优秀著称，但由于其产品采用了AKFS这种独特的结构在SLOT1大潮到来之时很快就被其他厂商超越，但后来推出了Acekard + 作为支持FAT通用格式的烧录卡再次重返市场，而其对老客户的免费更换服务体现了Acekard 公司的服务。在Acekard R.P.G 在发售之前就引起了不小的关注，当时人们还称其为Acekard 2 ，而当Acekard 公司正式发布后，Acekard 2 只不过是开发代号而已，而其正式名称为Acekard R.P.G， R.P.G.是Real play Gear 的缩写，中国古语有云叫做"十年磨一剑"，而这次Acekard公司的新一代产品则可以称之为"十月造一卡"，Acekard 公司带着自己的最新产品再次征战烧录卡市场.那么Acekard R.P.G究竟是怎么演义他的颠覆性设计的呢?我们知道主流的烧录卡分为两种，一种采用了外解TF存储卡的方式，而另一种则使用内置NandFlash的方式，外接存储卡这类烧录卡对TF卡速度要求比较高，否则对于一些游戏来说无法完美运行，而内置NandFlash的烧录卡在游戏运行方面占优，但却有不能扩容的缺点.而这次，Acekard 公司的第二代烧录卡Acekard R.P.G 是世界第一款双设备Slot-1烧录卡，同时支持内置NandFlash和TF卡，把两类烧录卡的优点合二为一，保证了游戏的兼容性.下面就让我为大家逐步揭秘这款独特的烧录卡。





完美的产品从包装设计开始

Acekard R.P.G 的包装设计十分出色，与之前产品的设计比较可以说有天壤之别，从外观上看就给人留下了深刻的印象，也说明Acekard公司十分注重自己的产品形象，Acekard R.P.G 的包装，采用的白色塑料硬壳包装，在硬壳外面套上了包装纸壳，包装纸壳的设计可以说是简洁明了但又不失华丽，在白色的基调下，点缀上了蓝色的 Acekard R.P.G 8G字样 使得产品的名称十分醒目，同时蓝色的字体还有渐变的效果，从视觉上带给人很美的感觉。文字下面是6个漂亮的小图标，突出Acekard R.P.G 的主要功能，6个图标所代表的功能介绍包装的背面都有相关的详细介绍，即使不看介绍也可以从图标了解到Acekard R.P.G的功能，6个小图标分别是蓝、紫、粉、红、橙、绿 ，过渡很自然，之前我们也提到了这款产品叫做Acekard R.P.G 在包装上就为我们解释了 R.P.G的含义Real play Gear 终极的游戏装备，也表现了Acekard小组的雄心壮志，要把Acekard R.P.G打造成完美的烧录卡，此外，在盒子的右下角有NAND 和 Micro

SD字样告诉我们这是一款同时支持NandFlash和Micro SD的卡。外壳的背面是Acekard R.P.G的功能介绍了由于目前Acekard R.P.G的目标主要是国外市场，背面文字的设定都是英文的，相对于一些产品大量文字的堆砌，Acekard R.P.G的介绍文字与图标和谐的搭配使得Acekard R.P.G看起来更加完美。Acekard R.P.G为了保护卡带采用了白色塑料外壳,使用坚固的塑料外壳可以给卡带贴心的保护,也方便了长途运输。这个包装设计更加简洁只有浮雕的手法制作的Acekard 字样的图标。大家可以登录官网 http://www.acekard.com下载最新的软件，同时了解 Acekard的最新信息。



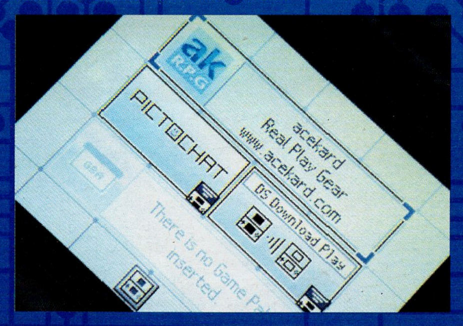
卡带设计精工细作

打开 Acekard R.P.G的塑料外壳 ，卡带的本体就出现在我们的眼前了，Acekard R.P.G的卡带采用半透明的磨砂工艺，采用黑色哑光半透明塑料材质一次成型，与以往的产品不同Acekard R.P.G的正面没有贴纸，而是在磨具上的凹字显示出Acekard R.P.G的标志，背面采用的是类似防伪标签的贴纸，贴纸上黑色反白网址和acekard R.P.G Logo相映成辉，MniUSB和microSD指示标识也十分体贴。Acekard R.P.G采用的是卡扣设计，没有使用螺丝，因此Acekard R.P.G的外壳很轻松的就能取下，不过卡扣要是损坏了就不能安上了，也许厂家会提供各色的外壳方便玩家替换吧。Acekard R.P.G卡带上加入了USB接口的设计，这样用普通的数据线就可以方便的连接Acekard R.P.G了，Acekard R.P.G可以方便的充当移动存储设备。TF卡采用竖式插入，内置的弹簧设计能让TF卡很方便的插入并固定，要取出TF卡时，只需向下下TF卡就能自动的弹出来了，不过使用TF卡的话要单独配备读卡器了，使用数据线只能修改NandFlash，也就是，Acekard R.P.G自带的存储空间，Acekard R.P.G的芯片设计也十分精细，采用高档的芯片保证了运行游戏的稳定行，采用硬件存档芯片，完全不用担心掉档问题，Acekard R.P.G继承了Acekard 系列完美的兼容性，对NDS游戏的支持极为出色，完全不用担心游戏不能正常运行，无论新老游戏，无需打补丁，直接运行网络下载的NDS Clean Rom而且无需任何转换。Acekard R.P.G是一款三免烧录卡。不刷机就可以在任何版本的NDS及NDSL上使用，免去了刷机的风险。Acekard R.P.G无需TF卡就能引导SLOT2的烧录卡，可以充当一张引导卡，我们知道Acekard R.P.G采用了1G的NandFlash作为存储器那么NandFlash有什么好处呢？NandFlash结构，强调降低每比特的成本，更高的性能，并且像磁盘一样可以通过接口轻松升级NandFlash则是高数据存储密度的理想解决方案，NandFlash 读取速度非常快，可以保证NDS游戏的运行，对一些像恶魔城类的游戏最为明显。

简单易用最高

对于一款烧录卡来说，出色的产品设计只是一方面，而另一方面烧录卡的功能以及易用性则和玩家密切相关，Acekard R.P.G的功能很强大，同时使用也很简便相信玩家都能很快上手。使用Acekard R.P.G之前首先要到Acekard的官方网站下载系统文件，解压复制到TF卡或者内置NandFlash上就可以使用了。Acekard R.P.G而升级的话只需要更新系统文件就可以了。可以说Acekard R.P.G的易用性还是很高的，也给一些初次接触烧录卡的玩家带来了方便。下面要做的就是复制游戏ROM文件到TF卡或者内置NandFlash上就可以体验丰富多彩的NDS游戏了。

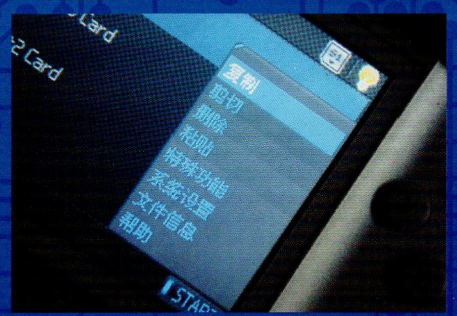
启动NDSL 首先进入的是NDSL的引导界面在这里可以进行亮度调节等设定。点击Acekard R.P.G的图标就进入Acekard R.P.G的烧录界



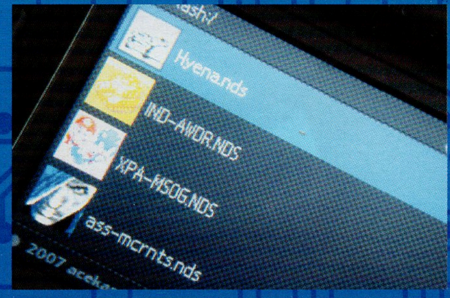


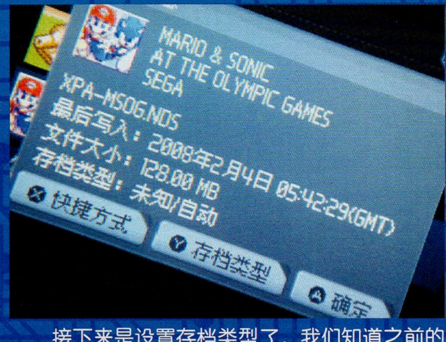
面了，Acekard R.P.G的界面设计十分华丽，华丽又不失典雅，Acekard R.P.G 的界面上面是类似NDSL系统界面的风格。可以显示用户的名字，时间，包括年月日当前时间等右面是日历了，和NDSL系统日历的风格一样。很直观的反映出了当前的日期，AcekardR.P.G 的UI设计十分精美，颜色搭配也很和谐，值得一提的是Acekard R.P.G的DIY功能不错，界面上基本上所有的可见要素都可以自己DIY，满足了不同玩家的需要，也是玩家能拥有一块显示自己个性的烧录卡。下屏是文件管理界面，首先是FLASH MEMORY这个是AcekardR.P.G的NandFlash区域，点击后可以直接进入，下面是MICROSD CARD，这个是外置TF卡的区域，玩家可以使用TF卡扩展AcekardR.P.G的存储空间，最后就是SLOT2 CARD这里相对于一个引导程序可以启动SLOT2的烧录卡十分方便。

进入管理界面以后游戏排列在屏幕下方，内核可以读取游戏ROM中的ICO，这样只需要通过图标就判断出是什么游戏了，玩家可以直接点击选择游戏。下屏有个太阳图标，点击可以根据需要直接调节屏幕亮度，屏幕中还有START的图表，这个是功能菜单和WINDOWS的开始功能类似。可以按START键直接启动，也可以直接点击启动，打开后可以看到功能列表，AcekardR.P.G的主要功能都集中在这里，有复制，剪切，



删除，粘贴，特殊功能，系统设置，文件信息，以及帮助。复制，剪切，删除，粘贴 这几个选项主要是用来把游戏用TF卡到Nandflash或Nandflash到TF卡用的，先从Nandflash（TF卡）复制一个文件然后切换到TF（Nandflash）然后选粘贴即可。删除就是用来删除无用的数据的，比如一个游戏通关了，就可以在NDS上直接删除，无需再去连接电脑了，剪切就是把原有的这个游戏“剪下来”拿到别处粘贴上，剪切后老地方不留有原件了，使用的时候要注意复制和剪切的区别哦。



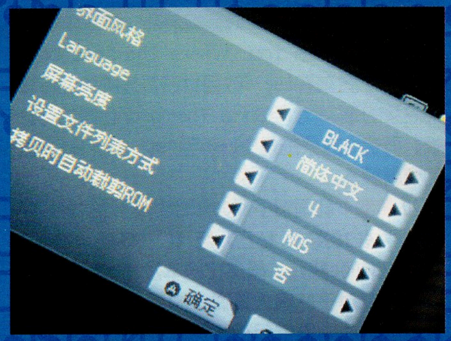


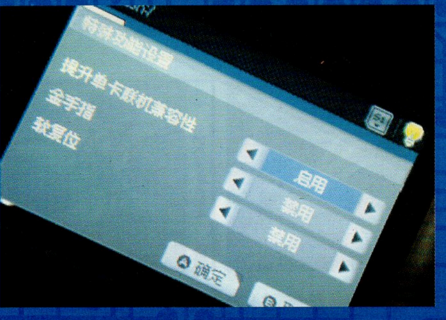
接下来是设置存档类型了，我们知道之前的烧录卡都要设置存档类型才能保证游戏的运行，但Acekard R.P.G硬件自动识别存档类型。这是Acekard R.P.G独有的"迅识"技术对NDS Rom的存档类型智能识别，您只需要将Rom拖放到Nandflash或者TF，"迅识"技术将识别各种老游戏和新游戏的存档类型，无需手动选择。若有不能识别之游戏，用户仍然可以手动选择存档类型。在要设置的游戏按Y键，可以更改存档类型，首先是未知/自动 这就是Acekard R.P.G独有的"迅识"技术，之后就是普通的存档类型了，有4K，64/512K，2M/4M，可以选择，此外我们可以把官方提供的存档类表复制内核里使用。系统设置 主要是对Acekard R.P.G进行设置的可以设定界面的风格，Acekard R.P.G内置了两种

界面风格，同时支持自己设计界面风格，第二项为系统语言设置，有简体中文，繁体中文，日语，法语，意大利语，德语，西班牙语，英语几种语言.可以供不同语种的人进行选择，第三项是设置文件列表方式，可以选择只显示NDS文件，或是显示NDS文件以及SAV文件。

功能强大让游戏更轻松

为了让玩家游戏更加轻松，烧录卡纷纷添加了一些辅助功能，Acekard R.P.G也不例外，现在NDSL上的游戏越来越大也许TF卡已经难以满足你的需要了，以前裁剪ROM都要用PC端的软件，十分麻烦Acekard R.P.G把这一功能整合到了烧录卡上，直接在NDS上就能完成ROM裁剪，真真正正的考虑到了用户的需要。游戏减肥的功能让你的存储卡更有价值，首先在系统设置里开启自动缩减游戏，这样把ROM从在TF卡到Nandflash或Nandflash到TF卡时会自动把ROM里的垃圾数据去除，可以最大限度地利用存储卡的空间，裁剪后的ROM 运行没有任何问题，对Acekard R.P.G来说是首创而且也是独有的功能,相信这个体贴的功能会带给你更多方便。金手指和软复位也是一个烧录卡必不可少的功能,软复位可以减少开关机器的次数达到保护机器的作用,金手指可以帮助新手快速通关,不过金手指也是有利有弊的,适度的修改才能增加乐趣。Acekard R.P.G的软复位和金手指都可以在开始菜单的特殊功能里设置开启或关闭十分方便。





兼容性完美游戏软件通吃

大家买烧录卡当然是用来玩游戏的，游戏的兼容性才是烧录卡的根本，Acekard小组一向追求的就是完美的兼容性，Acekard R.P.G 更是演绎了出色的游戏兼容性。笔者测试的200多游戏Acekard R.P.G都能完美运行，此外对于神游的游戏Acekard R.P.G也可以免补丁免修改后缀完美运行。下面是一些游戏的测试结果。

编号-游戏名称	
0676 - (汉化版) 恶魔城 迷宫迴廊（恶魔城 废墟的肖像）	运行正常
0094 - (汉化版) 恶魔城 DS-苍月的十字架	运行正常
0026 -口袋妖怪-冲刺	运行正常
0524 - (联合汉化版) 最终幻想3	片头不卡
0540 - 星际火狐	运行正常
0732 - 星之卡比 参上！ 多罗奇团	运行正常
1158 - (日) 塞尔达传说 幻影沙漏	运行正常
0089 - 任天狗-吉娃娃(CN)	运行正常
1375 - 海贼王 Gearspirit(CN)	运行正常
xxxx - Game & Watch Collection (J)	运行正常

除了完美的游戏兼容性Acekard R.P.G对自制软件的兼容性也十分出色，同时体贴新手，加入了自动打DLDI补丁的设置，这样就免去了在PC上打补丁烦琐的操作，让新手也能自如地使用各种常用的软件，同时Acekard R.P.G 的自动DLDI补丁功能近一步提升了自制软件的兼容性，出色的软件兼容性极大地丰富了Acekard R.P.G的功能，同时Acekard 官网上还提供了MOONSHELL Acekard R.P.G的专用版本，利用MOONSHELL 就可以看DPG电影，看图片，听MP3，阅读TXT文档等很多使实用的功能。

整体评价

除了以上介绍的种种功能Acekard R.P.G还具有了开源的特性，内核代码完全开发，玩家甚至可以自己制作出内核来，当然这要具备一定的技术实力才可以哦，一位来自韩国的软件爱好者就根据官方的代码重新编写了程序使得Acekard R.P.G直接支持了EZ 三合一拓展卡，以及在系统里直接播放MP3音乐，看TXT格式的电子书，以及看视频的功能，可以说十分厉害，相信随着Acekard R.P.G的用户不断增多，借开源的东风，Acekard R.P.G 会越来越完美的，而Acekard R.P.G凭借出色的设计，完美的游戏兼容性，也必然获得更多的认可，让我们期待Acekard 小组给我们带来更多的惊喜吧。

姚蔚劼	恢复边角栏带来的问题是重复的部分很多，请以后避免。
读者资料	男，21岁，江苏省太仓市城厢镇梅园北弄12号，105室，215400



口袋新闻

【电影】台湾将于2008年4月4日在电影院公映口袋妖怪10周年巨作，这是第一部没有按照日文原标题翻译的剧场版。而美版的标题也于日前公布，为《The Rise of Darkrai》，并于美国时间2008年2月24日19点在美国卡通频道播映，而不会在电影院中放映。



【音乐】口袋妖怪剧场版的第10弹剧场版片尾曲《ビー・ウィズ・ユー～いつもそばに～》的演唱者莎拉·布莱曼，将于2008年2月27日在日本发售全新大碟《诸神的交响曲》。这张专辑收录了包括新版本的《ビー・ウィズ・ユー～いつもそばに～》在内的总共14首歌曲。《ビー・ウィズ・ユー～いつもそばに～》的英文名为



《I Will Be With You (Where The Lost Ones Go)》，之前在2007年7月11日发售的单曲专辑中收录的是Sarah与Chris Thompson合唱的电影版，而这次收录的是Sarah与Paul Stanley合唱的全新版本。

【游戏】韩国将于2008年2月14日同时发售游戏软件《口袋妖怪 钻石》与《口袋妖怪 珍珠》，售价为39000韩元。虽然比日本发售时间晚了一年半，但对于韩国人来说，总算是出了自己的母语版。而中国就目前形势来看，发售中文版的希望渺茫，还好非官方的中文版早在圣诞前就和玩家见面了。





【书籍】杂志《ポケモンファン》(口袋妖怪

刘幸俊	减少和游戏单间类似的内容，多加点新闻或周边。
读者资料	男，17岁，广东珠海华景西苑7栋3C，519015，QQ180476959

爱好者）将于2008年3月15日推出第三辑，内容囊括了游戏《口袋妖怪保育家　风涌篇(暂)》、电影《基拉帝纳与冰空的花束（暂）》的最新情报，以及TV动画《口袋妖怪珍珠&钻石》在春季之后的情节发展。售价为580日元。

【电视节目】日本BSジャパン台将于2008年2月20日—2008年3月26日期间，每周三18点播放口袋妖怪新节目《ポケモンだいすきNOW》，合计放送6回，每回长度为15分钟。该节目播报的是游戏《口袋妖怪保育家　风涌篇》以及口袋妖怪集换式卡片游戏的最新情报。

文/乐言

口袋妖怪十二生肖（D）



羊

主要成员：电龙，太阳岩，太阳珊瑚，太阳花，古巨蜻蜓(洋洋玛)，太阳精灵，太阳熊。

严格来说羊在493中只有一只电龙，但本人又自认没有达到以无队胜有队的境界，所以……在艰难地凑齐了带有“羊（阳）”字的6只PM后，个人感觉对神的境界的领悟又深了一层。战术方面我有巧妇难为无米之炊之感：太阳珊瑚唯一的出路就是带气息头巾+镜反+大爆炸，不过不带专爱它不一定能炸死即使是耐久一般的对手，失去了专围也难以找到机会来炸。向日花的速度本来就算加上晴天也未必快得过很多PM，更何况专围盛行的今天，特攻*1.5的太阳力量以它的耐久跟速度根本无从发挥。太阳岩的独特属性与特性能够难倒不少普通跟地面PM，自身攻击力与打击面还可以，不过没有得到物理的超能招式，最终免不了一炸。太阳精灵有了影子球后实力有所上升，在队友普遍羸弱的羊队中也只好放弃接力自己单干了。电龙物攻招越来越多，特攻除了个气合弹就什么没捞到，不过作为唯一纯种羊不可不露露脸。太阳熊依然能在挡状态后爆发恐怖的战斗力，但低下的速度在缺乏盾牌的队伍最多也就一换一。古巨蜻蜓作用跟在马队中大体相同，不过肩上的担子更重了。如果两颗炸弹没能有效清除有威胁的对手——这种情况是经常发生的，那么羊队就会溃不成军。虽然这支由古巨蜻蜓与太阳熊带领一群UU或准UU组成的队伍能有这种表现已经非常不错了。

华丽指数：☀　**实力指数：**♉

核心：古巨蜻蜓，太阳熊

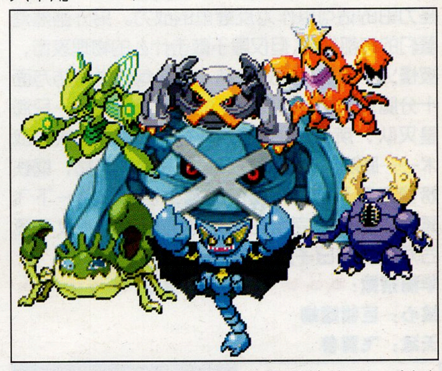
天敌：大多数PM



河蟹

主要成员：钢铁螃蟹，巨钳螳螂，巨钳天蝎，大甲，巨钳蟹，铁螯龙虾。

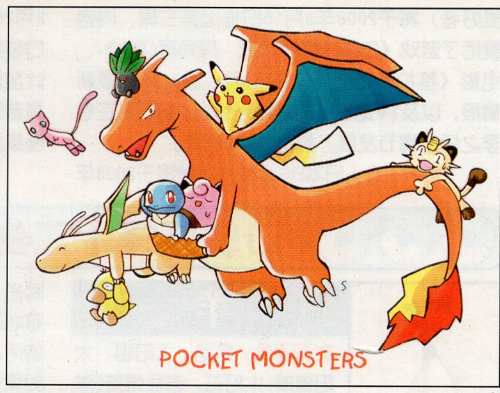
在试用羊队一段时间后，一定会有读者抱怨羊队胜率太低，而又不忍心放弃对这种有着成对器官的可爱生灵的喜爱的话，请赏光品评一下本人隆重推荐的河蟹队伍。如果你一定要问河蟹跟羊有什么关系，我可以给出两个充足的理由：第一，羊家的人丁那么凋零，一定是跟3D龙一样犯了什么事而被大神“和谐”掉了；第二，你看大甲顶着个钳子多么像一只羊角……



河蟹队伍6人总攻击力达到恐怖的735，总防御也高达655（有时候做做统计十分必要），攻防十分和谐，但百芳争艳并不影响种族600的钢铁螃蟹“河”立“蟹”群。这只生猛无比的钢之河蟹在获得意念头锤后可以把这招命中更高，PP更多的新本系取代流星拳作为登场后打出的第一击，害怕特效在有速度支持下并不比提升物攻逊色多少，但并不推荐螃蟹高速移动，因为它身后有巨钳螳螂的存在。身为为数不多的对手绝对不敢挑拨的辅助PM之一，又有高速移动、剑舞、铁壁、影分身等丰富强化，与巨钳螳螂一队真是无比幸福。从前巨钳螳螂上场大多数还是先高速移动，因为磁铁让速度低下的它没有安全感，而现在有了绮丽外壳，巨钳螳螂更加可以放开手脚了，由于钢头锤与十字剪的加入使得剑舞不一定要以接力为唯一目的，只是可以没有合适的威力70以下的招式来发挥技师特性，加上打击面的问题使得它只能成为队中的发动机。巨钳螳螂的抗性与核果相同，但耐久显然不及后者，所以物盾的重任

郭海子	虽说浓缩的都是精华，但肥一些或许更好！希望加量不加价！
读者资料	男，19岁，广东汕头市澄海区东里镇东栅街29号，515829

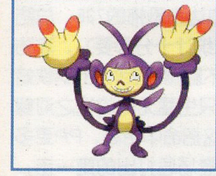
就落在了另一只挥舞着大钳子的河蟹——巨钳天蝎身上。天蝎的抗性甚至更优异，不过作为队内第一速度只做一面盾牌就太无味了，它是剑舞＋接力成功率最高的PM之一，并且可以视情况接给任何队友。有了速度（有时候是物攻）的保障，个个都像龟速重型坦克一样的河蟹都鸡犬升天，巨钳蟹就是典型的例子。多了螃蟹拳跟十字剪，如果接上了速度就绝对是防守的噩梦。相较之下关键属性稍低的铁螯龙虾就有些尴尬，不过咬碎的威力与特效依然让人期待。不想两只蟹都煮成一样的读者可以利用它那高达90的特攻或者打落挑拨。此外两蟹都有莽撞，如果计算精确让它们接力速度上场时硬吃一下而受到严重伤害那对手就有麻烦了。大甲好不容易来到了一个没有赫拉克罗斯的环境，却发现自己又被湮没了，只好依靠破格＋剑舞单打独斗，如果是怪力钳的话可以作为反鲤鱼的战力。另外虽然河蟹们的壳都很硬，但仅限于敲击什么的物理攻击，被慢火小煎的话还是会熟——换句话说特防方面十分脆弱，基础速度低下的它们甚至会被一只海星灭队，所以此时要提倡一种古老又有效的战术——联防。天蝎跟巨钳蟹是完美的联防，钢铁螃蟹在有天蝎与两蟹的情况下也可以挡一下飞翼兽。要做到完全和谐很难，但对方特攻手死后河蟹队的日子是很美好的。



华丽指数： 🦀🦀🦀🦀🦀 **实力指数：** 🦀🦀🦀🦀🦀

核心：巨钳螳螂

天敌：飞翼兽



猴

主要成员： 火爆猴，愈加猴，双尾猴，大猩猩，孙悟空，宝石海“星”。

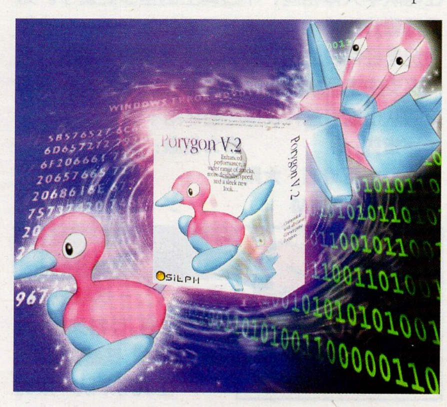
又是一支火力过剩的队伍，不过相比稳扎稳打的河蟹队，长得尖嘴猴腮的猴子们的匪气可就重的多了，高速低耐久的它们打起架来不是你死就是我活。攻击最高的愈加猴速度却倒数第一，使它注定成不了老大。它多了3拳和念力切割，不过对抗鬼系的能力还是由于影子球的特攻化而减弱，还是留着打起死算了。格斗系第一速度的火爆猴在这里居然是倒数第二慢，但火爆猴的攻击却比愈加猴差多了。不眠可以对付心腹大敌蘑菇袋鼠，怒冲经穴可以配合起死使用，不过不要和愈加猴撞车。让我们炮灰掉格斗双猴，来看看新贵的表现。双尾猴是接力能手，不过跟别的PM比起来它接力之前可以用威力第一的下马威压榨剩余价值，双重攻击可以憋死一些气合拳主攻的控场PM，高速蜻蜓回转后读的意义大于威力。孙悟空在主角PM的使用率中已经超越了水狗，推荐近身拳＋炙热推进＋电拳＋觉醒冰的配置，这样可以保证起码有150的威力输出，也可以对付为数不多的可以封死纯物攻猴子的天蝎。觉醒冰也可以换成音速拳或者蜻蜓回转。这样的孙悟空足以扫平所有盾牌了，可惜在有大猩猩的队伍中，所有的战术无一例外地要围绕它展开。大猩猩一直以“能力越高，责任越大，特性也就越烂”而著称，它的打法大致不变，就是带着专爱时不时出来闹一下事，不过有几点要注意：有了孙悟空，它可以把精力适当从钢盾转移到鬼系，先读气合就有些冒险了，建议换成地震＋试刀/影爪。还有除了专围，气息头巾也很容易钻它的空子。宝石海星作为这群“肌肉男”中的一抹靓色，凭借生命玉与丰富的特攻可以清理那些残破的盾牌，作为工兵也可以称职地为普遍不带回复的猴子扫钉子。

华丽指数： 🐒🐒🐒🐒 **实力指数：** 🐒🐒🐒🐒

核心：大猩猩

天敌：鬼盆栽

文/sspass

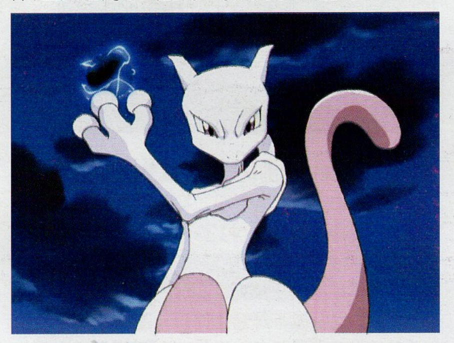


口袋影视 浅析口袋妖怪神兽们的存在数量(1)

序：在口袋妖怪动画中，神兽作为一个不可分割的重要因素活跃在PM的世界里，也活跃在每一个口袋迷的心里。每每看到动画里神兽的登场，我们内心就开始了莫名的兴奋。在剧场版里，神兽更是为我们展现了它们的魄力，一一解开与其相关的种种谜团。每只神兽都代表一种力量，一种威严，一个传说。在口袋迷心中，神兽也是一种回味，一种向往，一种期待……

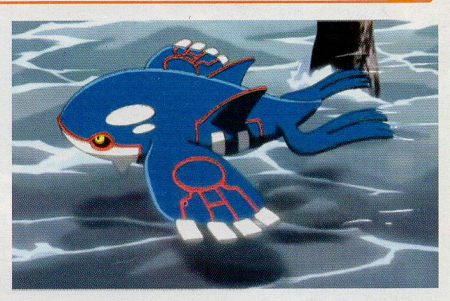
当我们从另外一个角度审视神兽的存在时，我们可能会问，他们到底如何诞生？它们栖息在什么地方？他们的数量，是唯一的还是多个存在的呢？

确定唯一的存在：在口袋的世界里，有一些小精灵是绝无仅有的，他们的存在就是造物者的一个奇迹，他们是独一无二的，无可取代的生命体，因此他们才会显得更加的珍贵更加的神秘……



超梦：是人类利用梦幻睫毛的DNA通过科学技术制造出来的终极PM，强的一塌糊涂不说，他的思想因为种种原因有时甚至比人类还要超前。一个亲生父母是人类的小精灵，带着人的味道思考，带着人的感情在探知，同时也带着生物的本能去生存。但也正因为如此，才让超梦的人气如此之高，因为我们觉得这只PM的确有身为强者的资格。在经历了剧场1的洗礼后，以特别篇再次登场的超梦有了新的目标——“走出去”。相信在某个城市里，你的耳边会回响着超梦“我就在这儿”的声音。绝对的唯一，实力的见证。

海皇牙&古拉顿：这两个宝都是被一群有野心的“小混混们”唤醒的，从而打扰了他们的沉睡。从



他们的传说看，一个创造了大地，一个创造了海洋，这么看应该说也是唯一存在的。不然形成了我海皇牙A造一个太平洋，你海皇牙B造一个“不太平”洋的混乱。而古拉顿如果也是多个，则会形成小固1号去造亚洲大陆，小固2号去造欧美大陆的神气景象。更可怕的是，动不动就倾盆下雨或者就是烈日炎炎啊，到时地球再也没有太平的一天了。

帕鲁其亚&迪亚路卡：这两个活宝贵为新奥地区的两大神兽，在剧场版10里它们一出场就打得热火朝天，看了剧场11的预告，估计要在剧场版11中也得闹一闹。从空间和时间的抽象概念讲，这两只神兽应该是唯一的。不然两只迪亚路卡一个推迟5分钟，一个提前10分钟，这日子没法过了。虽说不知道这两个家伙为何而战斗，时间和空间又没有什么本质联系，本应是共同协作才是，怎么打起来了，这又不像海皇牙和古拉顿在那争地盘，实在是很奇怪的两个家伙，所以说还是咱们的超梦有智慧啊（说罢被帕鲁其亚和迪亚路卡抽飞）。

文/智将





翔武狩猎手记

春节过完了，破五过完了，情人节过完了，元宵节也过完了。正当我们在现实中庆祝这些节日的时候，一些猎人们也在用手中的PSP来庆祝这些节日。我跟一个朋友没事聊天的时候，他说起了这个话题，还说了很多关于猎人庆祝节日有意思的事情，下面我给大家来说说。

首先说的是除夕，关于除夕的故事，大家应该都听过。古代有一种怪物叫做“夕”，每到岁末出来害人，于是人们找到了它的弱点，最后除掉了它，为了庆祝这一天就取名叫除夕。我朋友跟我说，在这一天，他们去打了个自制任务，内容是战斗街的炎妃龙。为什么打这个呢，他跟我说因为以前有个动画片叫《除夕的故事》，里面的怪物蓝色，炎妃龙和它很像，任务中带了很多爆弹代表了鞭炮，最后任务胜利后众人用身上剩下的爆弹庆祝。之后破五那天他们几个人在城墙上放爆弹，当作二踢脚庆祝。这帮人真是太KUSO了……

情人节那天，那几个单身的家伙在狂打“一对巨影”发泄怨念，我听完之后一边同情火龙夫妇，一边感叹：干这事发泄怨念也太没出息了吧（－_－）。不过不管怎么样，用这种方法来过这些节日也算挺有新意的了，至少我还真没想到，猎人们还真是很有爱啊。

距离新作发售还有一个月了，官方的试玩体验会开完了，最近几天又开始放出各种新要素来





轰炸心中充满悸动的玩家们，真是恶毒啊。

说一说自己的事情吧，初四那天跟几个朋友在阜城门避风堂联机，打了一些比较BT的自制任务。比如什么斗技场两色双角（单角魔王级的），还有JUMP级的炎王炎妃。打了一下，感觉这些任务难归难，但好像不是特别好玩，基本上不靠道具就过不去，一场打下来怪物一半时间都是被道具封住的状态，优势感觉也只是血多和攻击力高了。

后来带新人，打集会所5星的铠蟹，开了双火之后在第一区就打够了血量了，4个人没事干了，跑到5区城墙上去玩。开始一个人爬梯子，我在下面用弓射。后来玩爆桶蹦极，从城上用爆桶炸飞，会被炸的很远，还是大头朝下。后来觉得这样也玩腻了，3个人在城的缺口上面冲不同方向，放一个爆桶后，3人分散跳下去，相当华丽。嗯，看来改天有必要试一试4个人的。

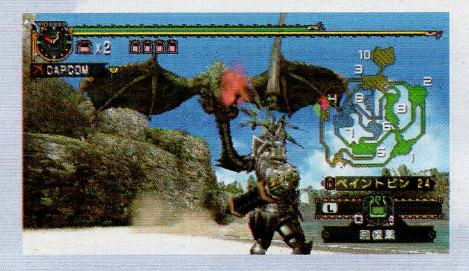


李瑞佳	我是在北京三环啊，为什么这里的PG总是脱期？？？上期就没买到………（某编：同学，北影在4环啊）
读者资料	男，19岁，北京电影学院平房宿舍5号房间，100086

营地新闻中心



最近公布了一些情报，首先是公布了G级的装备X系列和Z系列。X系列相当于S系列的强化，Z系列相当于U系列的强化。和下位装备到S不同，这次Z到X和U到Z在技能上会有一些变化的。情报中电龙Z的技能是加护、听觉保护、广域，之前的U系是回复、回复速度、广域。原来下位装备到上位技能变动都不大，比如轰龙系列就是，下位是千里眼、早食、听力保护，到了上位技能基本还是这些，在配装上限制一下就比较大



了。不过感觉之前说的技能变化，也许就是指这个，可能不是调整原来装备的技能。

此外，在工会卡片里增加了武器使用的熟练度和猎人日记。猎人日记的设定比较有意思，什么时候打败怪物，获得金冠，以及自己挂了这些信息都是反映到猎人日记里，可以算一个非常不错的狩猎备忘录了。



武器方面，弓增加了接击瓶，增加近距离射击的攻击力和提升近身攻击斩味（大概是为了解决某些部位弹刀问题）。狩猎笛增加了音爆效果的旋律，为“黄黄黄”，打沙龙之流方便多了。弩类的彻甲榴弹增加了气绝值，用彻甲榴弹打怪物的头部，气绝值积蓄够了之后怪物会晕倒，这个设定最大受益者可能就是金狮子轻弩了，彻甲榴弹LV1连射一定会让怪物晕得很快。这次2G双刀的双重属性或属性+状态都是同时发动的。

特殊任务

投稿任务

黑龙一家讨伐计划

任务等级：★★★★★★★★★

限制时间：长期有效

委托人：COS教官的翔武

委托内容：黑龙一家是最终的敌人，一击必杀的攻击力令很多猎人丧命于此，更让很多新手猎人望而生畏。对于这种影响世界和谐的怪物应该全力消灭掉。但是我们需要更多策略方法来对付它们，因此我们需要集合众多猎人的力量和智慧。提供者会给与酬金奖励。

成功条件：将黑龙、红黑龙、祖龙的打法投予本刊。

投稿指定地：pg@vgame.cn 北京安外邮局75号信箱

特别备注：之前的狩猎心得和配装心得仍可继续投稿。

弩上位任务攻略心得

经过一个月的努力，终于集会上位任务基本全完成（红黑任务打出中）。

与上次村长任务不同的是，集会上位任务怪物更为强大，且由于弩手的低防，所以一点心得对于远程苦手的玩家会有一定帮助。

出战前的准备：首先要明白怪物的攻击力，一般在发怒状态下，弩手顶不过两下，及时安全的回复是相当必须的。

其次猫的防御术，猫的火药术，猫的调和术是相当实用的技能，任务中如果有的话会帮助很大，可以节省一些道具栏格数。

猫的防御术：受到攻击时1/4的几率让伤害减少30%，和精灵加护的效果相似，对于弩手来说虽然不是必要的技能，但有时会有起死回生效果。

猫的火药术：将一般爆弹,如大桶、小桶、打上直接提升为G级的效果,也就是说只要带大桶+爆药就可以使出大桶G了,都不用带爆裂鱼了。

猫的调合术：调合几率增加10%，相当于带了调合书1和2。

在战斗前说一下个人的配装：为铠龙S一套加扰乱的对弩，头用战士用头，配珠子正好可以配出反动减轻+2,防御+30,两个技能,优点：后期的扩2战术可以华丽发挥,且防御力强劲。对于操作不太好的新米猎人们是比较好用的套装。缺点：技能比较少，常用弹的强化等实用技能无法使用，另外下面会介绍，有的怪物必须有高耳才能挑战。

翔武乱入点评：如果是用缭乱打扩2的话，还是要个增弹耳环比较好，配出装填数UP和反动减轻+2这两个技能。这样扩2的上限就变成了3发，扩2最大携带数正好也是3发，可以节省很多上弹和调合弹药的时间。

下面进入正题，也就是上位中的新怪物或者新任务的打法。

雌火龙（包括樱火龙）：在密林的雌火龙们



在任务开始时是在密林三区，所以要迅速前往，另外一定要在雌火龙面前晃一圈，否则憨厚的雌火会傻傻的飞走，吸引完他就可以上那里的高台用贯通了。另外需要带一点霰弹，可以把大雷光虫清理掉，值得注意的是蓝速龙王，他是干扰你杀雌火的第一功臣，所以要用重火力把它压制了。接下来根据伤害，它会飞往2区。如果大到一定程度，它会回7区睡觉。平地战攻击机会一般是在它的侧面游走，若想贯通弹有较大效果，可以使用闪光。如果没有的话，可以在它使用火球攻击的时候在侧一点的地方使用一样有比较好的效果。但如果是火球三连发就可能被伤害了。

雄火龙（包括苍火龙）：在森丘的雄火们在任务开始时第一个飞往的地方为4区，如果熟悉下位任务的雄火动向可以提前放下陷阱和大爆弹G，但很可惜的是上位任务这样的好事几率要比下位的低（但不是没有），所以还是介绍点比较保险的杀法。根据雄火的招式，一般很常用的是龙车，和天空火球的招数，而且它很喜欢飞，与此我们就可以用爆弹流了。每次它飞起后就到其影子下放炸弹，基本放完它就开始下来，猎人后退开枪即可。另外配合闪光，那么雄火也不过尔尔，要注意的是雄火攻击相当高，怒后更可怕。两下回家是常事，所以要小心。



苍老山龙：大型怪物，一般情况下，弩炮要将其杀死比较难。可以开双火势场力，唯一要注意的是天上的落石，那样的冤死是你我都不想看到的，基本老山很难攻击到弩手。首先开场画面结束，二话不说，扩散轰杀。基本一区快走完时可以造成一次硬直。到了二区开始贯通（贯通123要带满），期间可以配合爆弹战术，贯头就可以了，虽然上腹的伤害吸收较大，但由于角度问题，真正贯却贯不到几下，所以建议直接从头打入，到了吊桥处上桥扩散，等它

走过了吊桥，就可以转身跳到其身上放巨龙爆弹了，炸下来后到龙头继续贯通。最后回家弹收尾，3区4区如法炮制。到了5区，可以先下去等它，接着用贯通（建议贯通3留到这里用，如果有贯通1速射，那么加上箱子里30发贯1，90发贯1，50发贯2在前面用完，接着用火炎弹攻击上腹，用了一办基本就到五区了）当龙接近城墙时，回家搬炸弹拿压敏电阻弹等随意，上城楼用击龙枪，接着在墙上扩散乱舞就可以了。唯一的缺点就是老山死了后，没有高速的话，不太可能挖到9次。



双轰龙：很多人止步HR6就是输在无法打赢它们，轰龙本来就强，遇到两只更是噩梦，而弩手的低防，在轰龙怒后，150HP两下回家更是家常便饭。所以看看如何来破解双轰。首先看一下轰龙在上位任务中的招式改变：前咬由一下变为左右两下，距离变得很长，但对于弩手威胁不大，我们本来就不会离它很近。龙车飘移从1下变成了两下。其实还是1下比较难回避，第2下可以无视的。普通战法无非就是在其右手边游走，诱导使用龙车然后在攻击，这样弩炮比较吃亏，攻击力低，用弓会更加好。那么我们回原题看一下，弩炮双轰的要诀。首先任务开始一只肯定在1区，那里有一高一矮的高台，高高台适合用电击弹等实体弹很安全，雷光虫有点烦。低高台适合用贯通，第一人不太边缘会被抓到和尾巴甩到，第二要小心其推地攻击(就是远距离的时候推出三个球），攻击力在其怒后很大，两下回家常有注意回避。在其飞走后，赶到六区高台攻击另一只，那里高台较低，小心推地和吼叫就可以了。攻击到一半时可能另一只乱入，两只都在六区的话，可以用扩散一箭双雕，但要小心两人前后推地，很容易被双雕一箭毙命。它们离开后可能会去八区，如果有一只去了三区，最好观察它动不动，不动就说明它睡觉了，要去优先解决。三区高台现在变的异常危险，很容易被抓到和尾巴甩到，要小心，最好重火力直接压制。如果遇到两个都去八区，可以冒险进到八区小洞，然后吹角笛让它们自相残杀。不想冒险可以选择等待，它们会经常来六区的。在它们分开时，也可以使用村长任务中麻穴爆弹战术，双轰血很少，很快就会倒在你的枪口下。

村长双金狮子：上次没过的顺便乱入提一下，双金狮是很多人的噩梦，有很多HR6的老猎人也可能是很后面才过的。笔者介绍一种远程过双金的方法，当时我的装备还是下位的，所以基本150HP可以撑住不怒金狮子一下，怒后秒杀常有。胜利的关键在于10分钟内搞定第一只。在这里讲一下配装：下位轰龙装（战士头），冰弓（笔者唯一的遗憾，单金狮还是用弩过的），配上珠子可以有：耳栓，速食，爆弹强化，千里眼。有人说没耐震，个人觉得没什么，一般远程本来就不在它身边，所以对我们没太大影响。正好，貌似要加个运气化解恶灵加护。有猫的火药术最好。战斗开始小狮子是怒状态，一个闪光，到离它远点的地方放陷阱。等它解除闪光状态，不用的上去攻击，50个强击瓶最好不要浪费。引诱它进陷阱，放爆弹G2个，小爆弹1个，走开，配炸弹，过去重复前步骤，时间来得及，基本在它出来炸了。这样一下可以有990的伤害。接着普通战要一直在其右手斜侧游走，那里是最安全的，左手容易被Z字冲撞到。它攻击的时候有破绽可以蓄力攻击。但不要贪，宁可安全，时间是很来得及的。发怒后继续开始的步骤，那么基本第一个小狮子基本可以在无伤状态下在3个陷阱后结束。大概也就7分钟左右。 接着大狮子才是难点。因为它的体形太大，所以原来在小狮子时代可以躲过的攻击变的不能躲过。而以那样的装备基本不中则矣，中则猫车。接下来的攻击可以用磨来形容，基本强击瓶剩不了多少，而且麻穴最多也就1个（有条件的都用在陷阱上了，麻穴虽然泛用度很高，但只能放次炸弹），40分钟磨死它足矣，它怒了就扔闪光，可以比较保险，一切切记右手斜侧游走攻击。一般发怒4-5次后它就死了，过程充满刺激。



郭顺	有人说玩游戏浪费时间，可有时候时间不就是用来浪费的吗？！（某编：别玩游戏了，去谈场恋爱吧）
读者资料	女，19岁，北京市海淀区高梁桥斜街乙40号上园小区7-2-1201，100044



角龙：上位角龙突显强敌本色，高攻击，加上最后阶段的持续发怒，对于弩手又是一大考验。所以攻击它的时候一定要限制它的行动，否则躁动的它左突右钻的，猎人没攻击到几下，药倒吃了不少。打它的要诀是闪光，高耳，加墙壁。在战斗初期，发怒用闪光是比较有效的。高耳是为了防止它高吼结束的连击，我们弩手很嫩的。墙壁，它的冲击会卡角，所以时刻靠着墙壁是不错的选择。而沙漠七区中间的柱子，更是卡角圣地，好好利用给其伤害。断角后就要速推了，否则很棘手。闪光加重火力速杀吧，捕捉也是个明智之举。

铠龙：上位铠龙的火线炮从直线改成了120度横扫，直接让弩手们从天堂掉入了地狱……高吼加吐吸基本我们就猫车了。所以高耳是战前必须的，白铠比较简单，可以在火山七区在那里的高台杀之，它在那里会呆很久，哪怕在那里没杀死，跟过去补上几下重火力它也就倒下了。所以重头戏是黑铠，那里没有什么有利地形还有大野猪王捣乱（建议先杀之），我们要一直在黑铠的左侧攻击，也许这样贯通的效果不好，但一旦黑铠放120度火线炮的时候，立刻向自己的右侧飞扑就可以完美闪避。明白了这点，那么黑铠除了皮厚也就没什么威胁了。

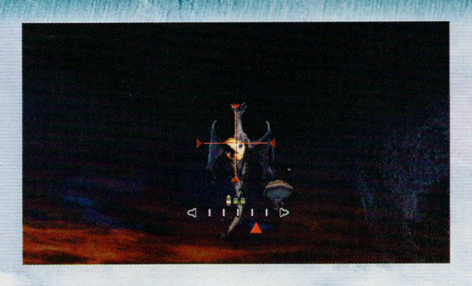
炎王龙：炎王龙的天堂：长牙的太阳任务在上位中消失改为在战斗街的战斗，但这并不妨碍它成为天堂，战斗场景二区和三区，我们要用的就是爆弹流，建议有炼金术和爆弹强化，前者是多10个大桶后者是增加爆弹威力（另外营地中还可以挖到不少爆弹），如果再配合猫的火药术，那么单场收了也不是不可能。因为炎王龙在这任务中有一个特点，就是飞上飞下，在二区他主要是在击龙枪按钮处着陆，所以当它在地上时，我们可以站在电阻弹发射器这里扩散招呼，当它飞上来就事先放完炸弹，当他离着地还有一点的时候就可以引爆了，炸完下去，它见没人，发一会神经又会下去，那么我们继续扩散。上来继续炸就是了。到了三区更是简单，他上我们就下，他下我们就上，飞过来就提前放炸弹炸。以上就是无赖杀法，期间再用个击龙枪，压敏电阻弹，那么他不死命也不长了。

黑龙：别看他样子可怕别看他攻击高别看大家打不过他，在弩手面前其实就是一渣，虽然可能战局会拖到4场，虽然物资用的比较多，但很简单。黑龙的主要攻击是龙车，高空火球，低空火球。龙车威力巨大，但作为弩手不可能傻傻的在他正面，一般都在侧边游走攻击。所以贯通在对黑龙时使用效率比较低，但仍旧要带一组，下文会说明。被龙车杀一般是因为被尾巴带到靠着他身体，接着龙车就很容易被带死。高空火球，未怒状态下攻击一般。其攻击时到他的黑影外侧一点就可以了，因为下来时候太里面不但会被风压影响还会被尾巴带到。另外在其高空火球的时候在黑影处放炸弹是战术之一。前面所说的贯通就是在其降落时引爆的，普通子弹不容易打到，因为黑龙身体比较大可能遮住。低空火球，是威胁最大的一招，因为猎人站位很容易先被尾巴带到一下，但这个情况是还可以的，因为他放的一个火球会因为猎人被击飞而不中的。等猎人站起来后，他也就基本落地了。要是运气不好，猎人没被尾巴带到，被黑龙瞄准就很危险了。一般大家会左右移动，那是最容易死的方式。因为猎人处于圆边缘，而黑龙在圆心，猎人走两三步不抵黑龙移一下，所以最好的办法就是转身往后跑，感觉有亮光就飞扑 。有小几率他会跟你一起走，那就乞福吧。一般他跑的没你快，可以放心。弹药推荐扩散，火炎，灭龙。一个人的时候使用击龙枪有一定危险性，瞄不准的话，他飞起来就瞄准你了。压敏电阻弹打个几发也可以收手。最实用的反而是大炮，在他从二区飞到一区的时候，那么炮口就正好对着他。如此4场必杀，不是很快，但很安全。

霸龙：霸龙对弩手的攻击是个小考验。他攻击虽然没有黑龙那么高，但手段之多，命中之高，是弩手第一杀手并不为过。而且大决斗场



尹犀子 希望小编们把所有PSP游戏都汉化，不要再让我这个“爱国者”再学英文啦！（某编：你英语老师答应么？）
读者资料 男，18岁，辽宁省调兵山市第一高中一年七班，112700



的地形很差，在中间的那段长条地方是很恐怖的。所以避免去那里，避免被逼到墙角是第一要诀。下面分析下它的攻击。甩尾，抓击基本可以无视，打不到我们的基本。正面黑风要注意，虽然有准备时间，但攻击范围之大和攻击力之强是要注意的。所以避免和它正面冲突，因为它体形庞大，所以在侧面一点的地方一样可以得到比较好的贯通效果。龙车，速度慢，但追尾很强，所以感觉不对，直接收枪转身跑两步扔闪光。可能还是被击中，但可以有效地避免连击还可以趁这几秒回一下血。钻地，比较危险，需要不停游走，被击中后会被降防。吼叫，没太大威胁，在它的斜45度就可以安心的攻击。注意以上事项就可以比较顺利地过它，但弹药需要带多些，笔者发生过弹药用尽，最后奇迹的用弩敲死它的现象，惊险有余。所以事先整备好物品是打赢的关键。

PS：金银火龙，与普通的雌雄火龙相同，只是属性吸收改变了，需要注意。

以上就是基本上位任务比较难的几个的笔者打法，虽然不如近战的华丽，但也能顺利过任务。总结几点综合就是弩手比较嫩，所以要谨慎。使用高台等有利地形，要有耐心等待。希望对大家有所帮助。

文/周集成

张佳杨	真的不知道该说什么，请务必让我上边角栏，我想多交些朋友。（下不为例……）
读者资料	男，15岁，福建省漳州市立人学校

勇者斗恶龙王国

DRAGON QUEST KINGDOM Vol.15

和FF专栏一样，《勇者斗恶龙王国》是针对Square-Enix旗下另外一部名作进行研究与讨论的专栏，希望大家能够在这里有所收获。

文责/三间书屋



除了《勇者斗恶龙 怪兽篇》之外，DQ系列衍生的游戏系列中还有一个作品十分出众，它的出现比DQM要早，而且在PS时代就发展成了一个独立的游戏系列，说起来大家都很熟悉，就是《不可思议的迷宫》系列。它的最早作品出现在SFC上，主人公是玩家们当中人气超高的DQ4里的武器商人特鲁尼克，游戏的形式是随机迷宫探险。这就是著名的《特鲁尼克大冒险 不可思议的迷宫》（トルネコの大冒险 不思议のダンジョン）。这个游戏最初登场的时候，是作为DQ系列外传作品出现的，但是在发售之后，获得了超过预想的好评。

在充满无限可能的迷宫中搜寻宝藏！

1993年，一直与Enix共同制作DQ的Chun Soft，以前一年发售的FC版DQ4的人气角色特鲁尼克为主角制作了一款以迷宫探险为主题的游戏，这个游戏在制作概念上借鉴了早期西方RPG游戏注重迷宫探索的要素，所有的迷宫都是随机生成的。说起来《不可思议的迷宫》并不是这种游戏的第一作，1980年的电脑游戏《游侠》（Rogue）堪称该游戏类型的始祖。尽管那个时候的计算机技术只能用文字符号表示人物与场景，但是迷宫随机自动生成这一点是当时确定的了。这个游戏的发展说起来比较复杂，我们还是再说回《特鲁尼克大冒险》。在RPG遍天下、《游侠》类型的迷宫游戏在日本几乎失传的90年代，它摒弃了一般RPG迷宫固定、重复性差的设定，让各位玩家耳目一新。虽然游戏的移动和战斗与单人的A-RPG相似，但是眼前千变万化的迷宫和随时可能出现的意外使这个游戏中不确定的因素变得更多，即使反复游戏也乐趣无穷。这个游戏在发售宣传的时候使用了这样的广告语："可以玩上1000遍的RPG"。实际上，即使玩上1万遍，这个游戏里还是充满了未知的东西。玩家不可能靠"背板子"的方式应付这个游戏，相反地，他们在游戏的时候可以在其中发现更多的可能性。这

通路
. 明るい場所
$ 財宝
+ ドア
! 魔法の薬
@ 冒険者
D ドラゴン
< 上り階段
? 魔法の巻物

↑这是80年代初的PC游戏"Rogue"（游侠），简单到不能再简单的画面却是现在RPG的雏形。



张旭 看PG很长时间了，最早什么时候买的已经忘记，可我还记得是第4期。是我哥买的，当时那种感觉真是很美好啊。希望我能看一辈子掌机迷。

读者资料 男，15岁，北京市朝阳区双龙南里210楼9门101，1100021

就是这个系列的魅力所在。

1993年9月19日是一个值得纪念的日子。就在这一天，《特鲁尼克大冒险》以一种新奇的游戏形式登场了。玩家们熟悉的特鲁尼克在结束了DQ4的冒险之后，又带着老婆和儿子一起踏上了以世界第一武器商人为目标的旅程。游戏的世界观继承了《勇者斗恶龙4》，在原作里出现过的魔法、道具、怪物种类等等都完全再现，玩家们在玩这个游戏的时候感觉十分熟悉。相比画面简单、抽象的始祖《游侠》，《特鲁尼克大冒险》显然更有吸引力，更容易被日本的玩家们接受。果不其然，这个游戏推出之后受到了相当多的DQ爱好者的欢迎，并且得以维持和发展。

这个游戏的系统继承了《游侠》的要素，玩家只身在黑暗的迷宫中搜索，不时从地上捡到道具、装备和金钱。在遭遇敌人之后，采取即时+回合的战斗方式。在使用了特定的道具之后，可以提高行动速度，领先在怪物前面出手。在没有战斗的时候，HP和MP都会慢慢回复。找到下一层的台阶之后就可以进入下个地图。如果长时间停留在一层的话，会发生地震，强制落到下面一层。特鲁尼克所持有的道具最多可以有20种，在迷宫里出现的道具是随机出现的。在道具栏满了之后，玩家就必须针对当时的情况对手头的道具进行取舍。有的道具必须经过鉴定才能识别，这就需要识别的卷物。

这个游戏里最重要的要素就是“满腹度”，这也是从《游侠》中继承来的。在经过一定行动之后，主角的肚子会变空，这时候不但不能回复体力，反而会像中了毒一样不



↑《特鲁尼克大冒险》初代的画面就已经算是十分优秀的了，可见SFC的2D表现能力是多么强大。

停损失HP，如果不赶紧补充的话就会饿死在迷宫里。回复满腹度的道具是各种食物，面包是最常见的，也有其他的回复道具。另外需要新手们注意的是，不要以为死在迷宫里和以前的DQ一样只丢失一半银子，如果在不可思议的迷宫中挂了的话，别说金钱，所有道具都会全无，连冒险时获得的经验值和等级都会被剥夺一空，之后被怪物们扔到迷宫外，看着自己的努力全部付之东流的感觉肯定是生不如死啊。严格地说，要打穿这个游戏，不但要靠冷静准确的判断和对道具的合理支配，有的时候更是需要相当的运气才可以。尤其是到了后期迷宫的时候，运气在冒险中的重要性简直是别的要素不能比的。游戏的规则很苛刻，但是也正是因为有这么严格的要求，才有更多的玩家心甘情愿地一次又一次挑战自己的耐力和恒心。不过有些遗憾的是，这个游戏只在SFC上登场，其他机种并未移植，现在如果还想重新体验初代《特鲁尼克大冒险》的话，许多玩家大概只能借助模拟器的帮助了。

《特鲁尼克大冒险》虽然是从《游侠》(Rogue)的游戏概念发展而来的，但是它在游戏音乐、画面、动作要素方面做出了属于自己的创新，使这个只在早期PC玩家中流行的高难度游戏有了新的发展。玩家们在游戏中面对的是直观的画面、清楚的动作和必要的解说文字，玩起来互动感觉更强，这个游戏的成功是可想而知的。它的销量达到了80万，并且获得了1993年度日本游戏软件大奖。更重要的是，它把原来艰深晦涩的迷宫探险游戏普及到更多普通玩家当中，使这个难度颇高而又充满挑战性的游戏类型在电子游戏界发扬光大，并且开创了一个经久不衰的游戏品牌——《不可思议的迷宫》系列。



FF双周刊

由于DQ9已锁定于08财年内发售，所以今年的FF仍将会是一场不甚精彩的演出。那么，就来展望一下SE的情况吧。

SE今年的发展动向

FF二十周年已经过去。虽然我们在刚刚过去的二十周年之际见证了迄今为止可以说是FF系列推出数量最频繁的一轮盛宴，与此同时FF的知名度也达到了一个新的高峰，但过多的复刻作品却令不少老玩家颇有微词，而且诚意也显得并不是那么足，从全部游戏的本土销量均未突破标志性的百万大关就可看出一些端倪。SE的高层当然不会熟视无睹任其发展，在新的一年里，必定会采取相应的调整措施来遏制住这种略带危险信号的现象。下面援引一段SE社长和田洋一接受《日经新闻》记者采访时的摘要。

1、如果与微软合作有利可图的话便会考虑。或许会分些工作室为Xbox 360做项目。

2、主要开发平台是任天堂主机与PS3，大部分资金与人力资源分配给NDS、Wii和PS3，这点不会变。

3、对Wii的成功与任天堂的统治感到吃惊，过去认为PS3和Wii因为策略不同会共存，但最终还是要用户决定我们为哪个平台开发。目前为索尼平台开发算得上是一种挑战。

4、我们对Wii有很多想法。我已经与任天堂社长岩田聪讨论过多种可能性并且令他很高兴。

上面这四点基本明确了SE这两年（至少是今年）的态势，印象中这也是SE高层第一次这样明确表态。





作为第三方厂商来说，最重要的是独善其身，提升自身产品的质量。现在也许有不少玩家都觉得SE应该检讨FF13过早的平台选择，但并不能仅仅看到PS3目前的疲软不振就认定选择这个平台是个错误，因为无论如何SE都要进行在高机能主机上的技术积累，这其实是一笔长线投资。另外也不希望SE太依赖买来的虚幻3引擎（Unreal Engine 3），开发自己的白色引擎（White Engine）是明智之举。尽管这样会在初期造成开发费用高腾，但现在SE在掌机NDS上大赚，处境也比其他第三方厂商好不少。当然，开发资源总是有限的，在FF正传上花费太多资源的代价就是会把一些二三线家用作品撤出高端平台，转向Wii，保持一个均衡发展的局面。

跨平台的《最后的幸存者》（Last Remnant）也是很值得关注的一款游戏，希望口碑和销量能够让SE有信心在高端平台上多做一些原创，不过这个作品是主打海外市场的，美术风格大概会让传统日式游戏玩家不太适应，以后跨Xbox 360平台的游戏都会有这样的特点。

而在网游方面，年前有小道消息称FF14可能是MMORPG。目前SE网络事业的经营利益达到了游戏事业的1/4左右，而且还在持续增长。其实FF14

是不是网络游戏并不是太重要，当时给FF11加上正传名号主要还是想利用消费惯性打响这个品牌，现在任务已经圆满完成了，所以实际上网络化的FF已经可以单独作为一个品牌与正传分开了。FF14肯定还会像FF13一样，不光光是个游戏，而是个品牌，从家用机到手机都会有相关作品，甚至包括影视。FF11的继承者今年中差不多就应该公布了，到时候看看吧。

这两年由于家用机市场急速下滑，SE也及时调整了开发部署，转攻掌机，家用机则进入潜伏期，这样才造成家用机新作寥寥。不过今年肯定会有好转，随着家用机市场的升温，会有新作品出现的，毕竟家用机的乐趣是掌机无法取代的；反之亦然。

SE准备继续收购

2005年9月，株式会社TAITO被SE收购，正式纳入旗下的子会社行列。这家生产街机等电子娱乐产品的厂商，在半年的交接手续完结后，终于等到了崭露头角的机会。2006年6月新任CESA会长的SE社长和田洋一，当时在接受《日经新闻》的记者采访时表示：“像任天堂和苹果那样，通过新的硬件来营造新的娱乐环境，这样的战略是最有效率的，但前提是你必须有硬件生产的成功经验；在我们与TAITO合作的过程中，关于进军硬件领域的计划逐渐开始成熟。无论如何，我们将会推出一些东西，而且这些东西很可能是你无法想象的。”



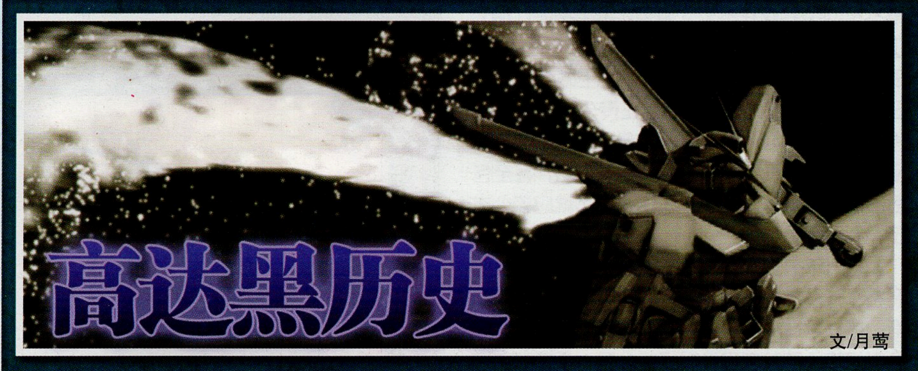


今年的2月1日，和田氏再次接受了媒体的采访，称两年前收购的TAITO公司业绩迅速回升，打算继续收购厂商，目前手头现金1000亿日元。此外也提到了DQ9由于第一次对应网络，还在继续调整平衡性，但这等大作不会让玩家等太久。

这里要解释一下：DQ虽然名义上是SE的两大金子招牌之一，但与FF有所区别的是，直接参与制作的并不是SE本社的开发部，而是授权交给规模不大的中、小公司进行委托开发，这是由原ENIX本身的经营制度决定的。不仅仅是DQ，像是去年底在PSP上复刻的《星之海洋》（Star Ocean）采取的也是这种模式，相同的例子还有《北欧女神传》（Valkyrie Profile），两者都是由跟SE保持良好上下属关系的tri-Ace公司负责开发。

TAITO的情况又跟tri-Ace有些不同。前面提过，TAITO的主业是生产街机等电子娱乐产品，准确的说是业务机，后因经营不善导致公司亏损严重，以致沦落到被收购的地步；而它擅长的地方，恰恰是合并后财大气粗的SE之前没有涉足过的领域，这就是收购的真正意图。果不其然，去年底SE发表了一款原创街机卡片游戏《红莲之王》（Lord of Vermilion），基于幻想的世界观，并且融合了RPG一样的系统，更是请到了以FF系列的角色设计而被大家熟悉的天野喜孝大师等豪华的插画家阵容，担任本作卡片插画的绘制。今年SE又会有什么大手笔的收购行动来丰富自身的产品线，拭目以待吧。

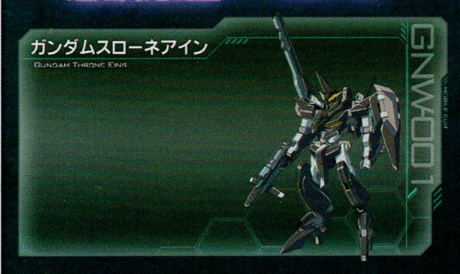
廖仲均	真正的猛士敢于直面没有掌机的人生，敢于正视又没有中奖的事实，这…（某编：拍肩安慰）
读者资料	男，16岁，湖北省京山县第五高级中学二(2)班，431800



今天变化大，大年三十国足居然平了，春晚居然可以看得下了。2月PSP新作不少，最值得关注的当然就是《基连的野望 阿克西斯的威胁》。经过细节修改，阿月觉得难度比前作有所提高啊。目前用联邦被吉翁蹂躏中……必须承认，阿月不擅长这个游戏。

黑历史的机库

三位一体的座天使 远距离炮击型——GNW-001



世界三大国：人类革新联盟、联合、AEU纷纷在天人强大的高达面前吃了亏，军事上一直处于劣势。所以三大国终于打算联手，在塔克拉玛干沙漠举行联合军事演习，打算一举夺取高达。演习开始很顺利，天人的四台高达也无法和整个世界的物质力量对抗，眼看就要纷纷落网。这时候，却又出现了新的三台高达拯救了原来的四高达。这三台新高达叫做座天使高达，其力量比起原本高达有过之而无不及，根据现有资料先介绍座天使1号机GNW-001。

座天使高达这三台MS，其资料连天人的中枢电脑VEDA也没有记录，根据动画给出的提示，似乎是某个组织在木星找到了天人废弃的研究所，偶然得到了黑哈罗的数据，然后制造出来的。当然他们还是隶属于天人，这个情况和某个天人的监视者有关。

GNW-001 Gundam Throne Eins座天使高达1号机。Throne是座天使之意，Eins是德语中的1。座天使高达1号机所配备的核心引擎也是太阳炉，也是GN粒子为主要能源，并且散布出来的GN粒子颜色是鲜红色。但是因为制造时间不够和地点不对的原因，座天使高达的太阳炉并不如正宗的那样能够获得无限动力，但是功率上并不输给原型炉。

座天使高达1号机主要色调是暗红和灰色，身体设计风格和刹那方四台相当不同。座天使高达1号机属于远距离炮击型MS，其特点结合了力天使高达和德天使高达的特点，火力上比力天使强，运动性上比德天使要高。

武装方面，其肩部的GN火炮)GN Launcher)是主力武器，开始处于折叠状态，这个状态下一样可以发射，只是命中精度会下降。其威力相当强劲，能够一击击毁刹那的能天使高达的盾牌，你们要知道在三国联合军事演习中炮火持续攻击了15小时都没能让原四台高达破一点皮啊！这个武器更可怕的是可以和另外两台座天使高达合体，2台合体称为“GN Mega Launcher”，三台合体称为“GN High Mega Launcher”。目前只见到过2台合体，威力已经可以摧毁一个军事基地，三台合体时威力难以想象。

还有GN来福枪作为中距离用武器，连射性能相当不错，同时也作为GN Launcher 变形的一部分。此外还配备GN光束剑和GN盾牌：1号机的光束剑功率很高甚至在能天使高达之上；盾牌拥有相当的防御力，不过使用的话会减弱提供给武器的GN粒子。如此看来这台MS即使近战也不会处于下风。

驾驶员是约翰?托利尼提，托利尼提英文写作Trinity，意思就是“三位一体”。约翰是“三位一体”三兄妹的兄长，性格稳重，冷静处理事情

机体资料	
机体番号	GNW-001
机体代号	座天使高达1号机
出现作品	机动战士高达00
机体类型	远距离炮击型MS
制造商	天人
所属	天人三位一体部队
机师	约翰·托利尼提

技术参数	
全高	18.6米
本体重量	67.1吨

黑历史补充资料启动

月莺和翔武的《高达00》杂谈会之五

■月莺：三国在塔克拉玛干沙漠举行联合军事演习差点就逮住了那4台高达呢！功亏一篑啊！

◆翔武：说明三国在对付高达的手段上有不断的提高。捕获用的“精灵球”都是为几个高达量身订做的。

■月莺：不过那四台高达的装甲也太扯了点，大量物资轰炸了15小时居然没破个皮儿……

◆翔武：皇小姐虽然知道战术计划，但毕竟是军事演习，有介入的必要，似乎有点身不由己的感觉。

■月莺：新出现的座天使高达让三国高官都头疼不已。我觉得动画出现新的高达肯定让人兴奋，连VEDA的数据都没有座天使的记录。你对他们的登场有些什么样的感觉？

◆翔武：我感觉跟那4台刚登场时差不多，都是压倒性的趋势，甚至让人感觉有些武器有点夸张。不过我不喜欢这3部，好丑啊。

■月莺：设计风格差异很大。而且作为“三位一的风作让他当仁不让成为这只部队的总指挥。他的脾气不好的弟弟妹妹对他还是相当顺从的。

装备及设计特征	
武装	GN火炮
	GN来福枪
	GN光束剑
	GN盾牌
机动性	★★★★
装甲	★★★★
白刃	★★★
射击	★★★★★
攻击范围	★★★★★

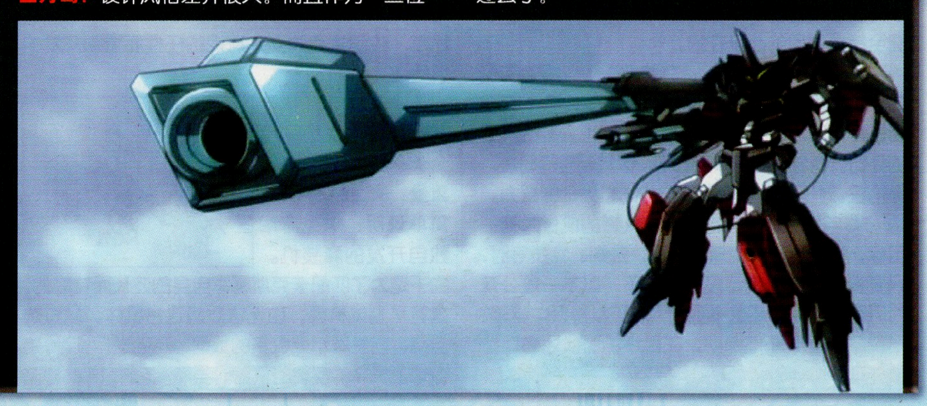
体”部队，刚公布时候都猜测可以合体，可惜不是超级系那样：组成手和脚，组成躯干和手臂，我来组成头部……

◆翔武：你说的那个不是高达，分明是盖塔什么玩意的。不过目前只看到哥哥和妹妹可以合体，有点像高达X兄弟的卫星炮，另外一部还不知道怎么跟其他两个合体。别告诉我只是战术上的，那样的话充其量也只能叫座天使三连星了。

■月莺：根据资料是可以三人合体，不过动画目前没出现。三兄妹虽然姓氏是一样，可是肤色特征却完全不同，很可能是改造人吧？他们除了大哥脾气都不太好。

◆翔武：没错，大哥还算有点脑子的人，二哥是个丧心病狂，妹妹是个麻点LOLI杀人狂。目前可以确认的是妹妹肯定是改造人了。不过我看了一下，发现这三个人可以跟刹那以外的三人对上。约翰大哥对洛克昂大哥，两个都是长距离狙击型。二哥和阿雷路亚相对，性格上都是不稳定，机体的感觉也有点相似。妹妹和提耶利亚相对，两部机器都是能源型的，而且机师还都是美少女（大误-_-），还都是改造人。

■月莺：提耶利亚人气暴涨中，留美的时代已经过去了。



文：正树

机战天空

机战天空栏目再开，这几期开始先给大家介绍《魔装机神》这部作品的一些设定。

魔装机神的世界(七)

◆政教分离

拉·基亚斯，或者说兰古兰王国中，并不实行政教分离。虽然如此，由于拥有权力的宗教并没有类似于思考的组织，所以并不需要政教分离。在兰古兰，国王既作为立宪君主的元首的立场，又是祭仪的最高责任者的含义也便很深刻了。

为了不影响祭祀仪式的进程，需要强大的魔力，所以，还附带了王位继承者在成人的仪式上需要进行魔力测试的义务。如果这个测试没有合格，即便是第一王子，也将被剥夺王位继承权。

◆炼金学协会

这是全拉·基亚斯的炼金学士的组织。是为了防止恶用炼金学以及体系魔法，为了协助发展健全技术为目的而设立的。

根据不同的情况，拥有着高于国家权力的权力。为了学问的研究，包含资金方面，会不惜一切进行协助，但对于学问的恶意使用也会进行严厉的处罚。有着独自的审问机构，以其相应的司法、处刑权，对于违反者有着独自的判断处刑的权力。

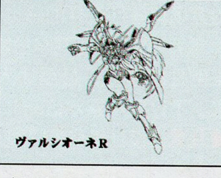
参与研究的人以伦理的、人道的成长为第一目标，在发现新的定理、原理、法则、物质等时，只要没有发现对抗手段的情况下，以不一般公开为原则。如果破坏这一规则，将被从协会中驱逐，不仅不会受到任何协助，在最坏的时候还有可能被处刑。

另外，炼金技术的军事利用方面，除了特定的情况下以外是被禁止的。

兰古兰王国的王室学会也加盟了这一协会。

与正规的炼金学协会以外，还存在着一些私有的炼金学的研究机构组织，由于信息数、人材上的绝对性的不足，与炼金学协会相比较，只是有着很小的能力。

◆原作机体设定



瓦尔西奥尼（ヴァルシオーネ）

全长： 28.2m

重量： 68.9t

简单说明： DC(Divine Crusaders)的总帅，比尔·佐尔达克为女儿琉妮的任性而特别开发的机器人。

艾奥利德(エウリード)

全长： 42.8m

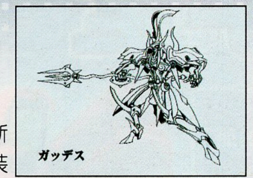
重量： 84.9t

简单说明： 卡克斯军独自开发的魔装机。由于是为了匹配卡克斯将军自身的波长而特制的，就算是测试机师，也无法适应这台机体。从查姆吉德、古兰威尔处收集的数据为基础进行设计，带有地上机体的反馈的武器。虽然没有Familia，但装

林奕光	我希望增加一些有关PSP周边的内容，游戏攻略也增加一些吧，总觉得很少。
读者资料	男，17岁，广东汕尾市金湖花园G4型3号，516600

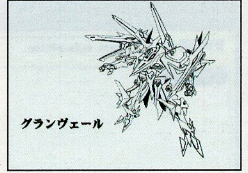
备有6个使用精神波遥控攻击的兵器。机师是卡克斯将军。是“EX” 中的最终BOSS之一。

卡迪斯（ガッデス）



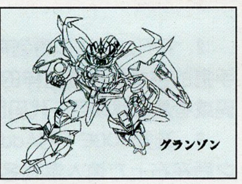
全长：28.4m
重量：38.5t
简单说明：与塞巴斯塔一起制作的4体魔装机种中的一体。与水之精灵结成契约，具有很高的适应能力。机师是迪蒂·诺尔巴克。

古兰威尔（グランヴェール）



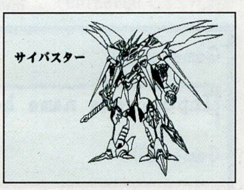
全长：28.4m
重量：36.5t
简单说明：与塞巴斯塔一起制作的4体魔装机种中的一体。与炎之精灵结成契约，具有很高的攻击力。机师是黄炎龙。

古兰森（グランゾン）



全长：27.3m
重量：42.8t
简单说明：集合被称为“Guest”的外星人以及地球的最先端科学开发的战斗用机器人。基本思想、操作系统程序以及武器的开发是由测试机师的白河愁自己进行的。之后被白河愁夺取。

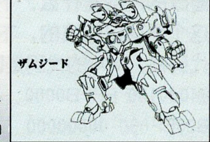
塞巴斯塔（サイバスター）



全长：28.4m
重量：74.2t
简单说明：集合着地底王国兰古兰的炼金学的精髓制作的魔装机神。与风之精灵契约，有着很高的机动性与无与伦比的潜在能力。机师是地上人的安藤正树。

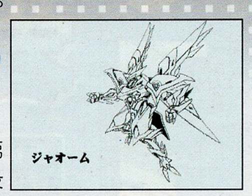
另外，塞巴斯塔还能够变形为巡航形态，成为巡航形态后的サイバード增强了移动力。

查姆吉德（ザムジード）



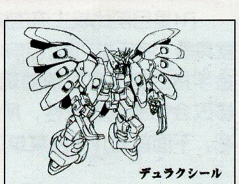
全长：28.4m
重量：40.5t
简单说明：与塞巴斯塔一起制作的4体魔装机种中的一体。与大地之精灵结成契约，具有自己再生能力。机师是贵家零。

谢奥姆（ジャオーム）



全长：28.4m
重量：76.5t
简单说明：魔装机第一号。闪蓝魔铜并没有能够很好地加工，使用了一些强化瓷。另外为了生体能源转换器的大输出，需要机师的资质不同，可以发挥出相同与魔装机神的力量。由于使用了强化瓷的装甲，感觉一些部位对抗直线攻击的能力更强。

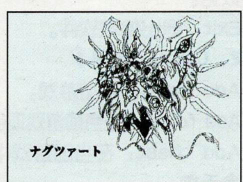
迪拉克西尔（デュラクシール）



全长：50.1m
重量：98.5t
简单说明：由塞尼亚设计的魔装机。作为菲尔军的王牌，极密里制造的。与以前的魔装机不同，为了导入了地上的技术，轮廓上与ZZ系的重机动战士相近。带有强力的外装兵器是其主要特征，Mega Buster炮可以将前方任何敌人（包括友军）粉碎的能力。

不带有Familia。机师是菲尔王子。“EX”中的最终BOSS之一。

拉古查特（ナグツァート）

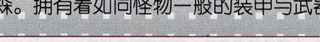


全长：33.5m
重量：50.1t
简单说明：魔神官鲁奥佐尔造的咒灵机。由于是使用大量的贤者之石与Ectoplasm（意为外壳）制作的，其自体就宿有强大的魔力。由于经过月光的44夜的曝光，拥有带有星界影响的装甲，可以活动在精灵界（超星界）与现界之间。魔术是随超星界的法则动作的，可以说是使用魔术的理想的辅助系统。在现界中是如同幽灵状的存在，通常武器的攻击为不可能。设计又是令人好无感情，很容易让人联想起死神。机体经常漂浮在空中。

新·古兰森（ネオ·グランゾン）

ネオ·グランゾン

全长：35.8m
重量：65.2t
简单说明：经过白河愁之手，通过炼金学与咒术的能力增强后的古兰森。拥有着如同怪物一般的装甲与武器。



随欣	《掌机迷》改版的路还很长，继续努力，加油。
读者资料	男，26岁，辽宁丹东青年大街24号时代书店，118000，QQ9071339

爱机学堂

爱机学堂办学宗旨：
辅导对主机知识了解较少的朋友，大家一起提高水平。

R4金手指使用

R4是目前比较主流的烧录卡，从1.08版内核就具备了金手指功能，目前内核已经到了1.16版。金手指的修改可以辅助玩家游戏，不过过度的修改会影响到游戏性，所以还是适度用金手指吧。下面首先介绍各菜单项说明：

1、FILE（文件）

New cheat database：建立新的金手指数据库，当前的数据将被清除。

Open cheat database：打开金手指数据库。

Save cheat database：保存当前数据库。

Import XML file：导入 XML 文件中的金手指数据。

Exit：退出编辑软件。

2、CODE（代码）

Add game：添加游戏。

Add folder：在当前游戏项目后面添加一个目录。

Add cheat：在当前游戏中，或目录中添加一个金手指。

Delete selection：删除当前项目。

3、TOOLS（工具）

get GameID from ROM：从 ROM 中查询游戏的GameID。

find first SAME game：在数据库中查找重复的游戏，并高亮第一个重复游戏。

find next SAME game：在数据库中继续查找是否有游戏与选中的游戏重复，并高亮下一个

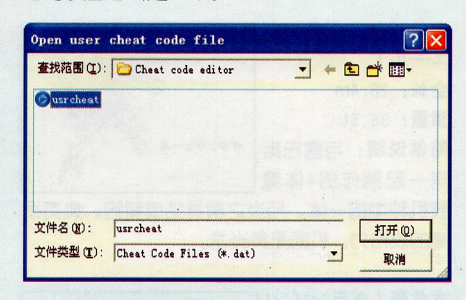
4、重复游戏。

HELP（帮助）

About：查看软件信息。

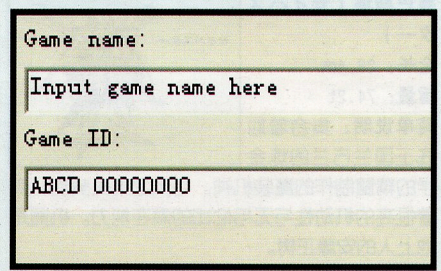
金手指使用详细步骤

1、用Open cheat database打开金手指数据库，一般下载下来软件解压后里面会带一个USRCHEAT，用这个进行增加就可以，当然你也可以自己新建一个。



2、打开之后可以看到有几个预设的游戏，金手指的目录关系是这样的：游戏项目→修改代码或者是游戏项目→代码目录→修改代码。

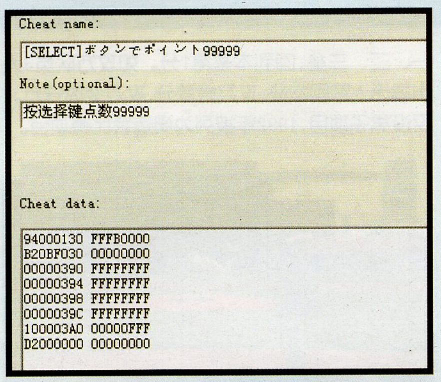
3、选择CODE下的Add game进行添加游戏，之后在右上方输入游戏名字。下面是输入游戏ID用的。如果不知道游戏的ID，可以用TOOLS中的get GameID from ROM打开要改的NDS游戏ROM，这样就可以获得到ID了（这就是一个游戏的IDYZZJ 99483149），然后把它粘贴到那行里。



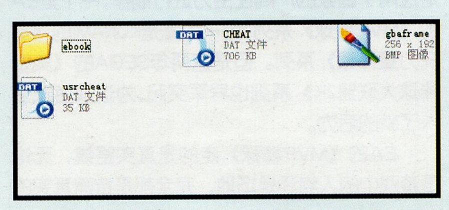
4、添加完游戏后，在下面添加目录或者直接添加代码。最上面一行是输入代码的名字，比如修改的内容是什么，下面一行是代码的备注，这个是可以选填的，不写也无所谓，最下面是代码框，NDS的代码是以下这种格式的。

```
94000130 FFFB0000
B20BF030 00000000
00000390 FFFFFFFF
```

```
00000394 FFFFFFFF
00000398 FFFFFFFF
0000039C FFFFFFFF
100003A0 00000FFF
D2000000 00000000
```



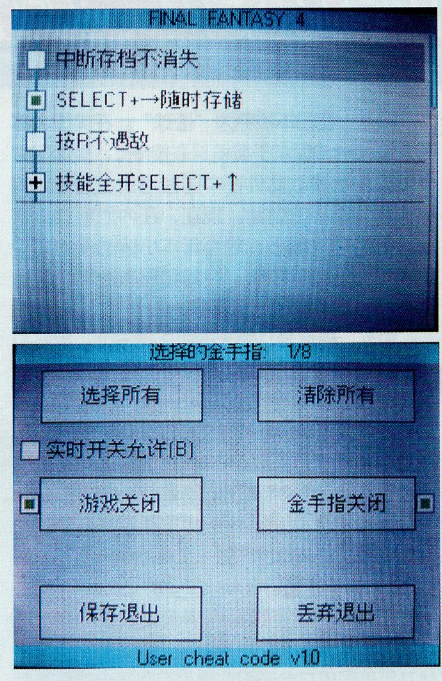
5、填写完毕后，一定要按右边的UPDATE CODE,不然就无效了。金手指修改完毕后选择保存，然后把USRCHEAT.DAT文件放到TF卡的_system_下。



6、打开NDS，只要游戏ID输入正确，游戏下面就会显示金手指。用触摸屏点击可以进入。



7、点击进入之后，上屏显示金手指的项目，可以用方向键和按键来选择。下屏显示金手指操作。“选择所有”是把所有金手指选项都选中，“清除所有”是将选项都关闭。游戏打开/关闭是在游戏中是否常时开启金手指，边上的金手指关闭也是一样。选择完金手指后，要选保存退出，反之选择丢弃退出。



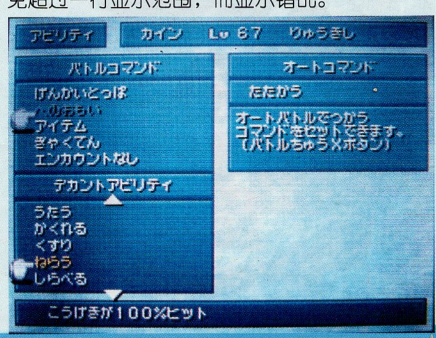
8、进入游戏之后，就会发现金手指的效果已经全在了。

9、官方备注说明

建议所有的金手指的描述使用英文，这样可以在所有的 R4 版本上使用和显示。

如果使用简体中文、繁体中文或日文输入的描述，则只能在该特定型 R4 版本上使用，在其它的版本上将显示乱码。

数据库的描述和游戏名称的描述不能太长，以免超过一行显示范围，而显示错乱。



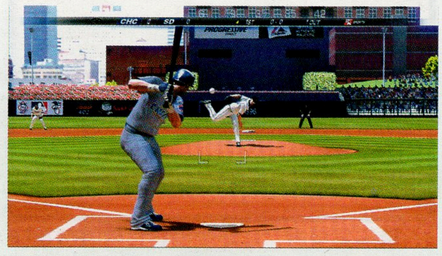
任昆	我们班有一个给PG写稿子的，我很崇拜他。希望以后也有机会能写出好东西！
读者资料	男，18岁，北京市现代职业学校高三七班。

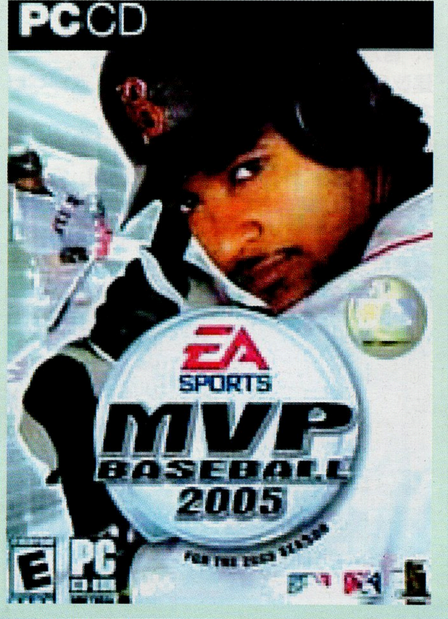
POCKET STADIUM
口袋运动会

这个版块是为了让大家了解游戏中的体育世界而诞生的，喜欢运动的朋友请不要错过。

棒球，在日本被称为“国球”。在美国，棒球大联盟MLB仅次于橄榄球联盟NFL，是第二大受欢迎的比赛。此外在中国台湾省也是一项有很大群众基础的运动。现在，在内地喜欢棒球的人们也越来越多，想当年本小编就读的高中就有专门的棒球校队，经常和日本的学校进行比赛（当然，我只是个看客）。

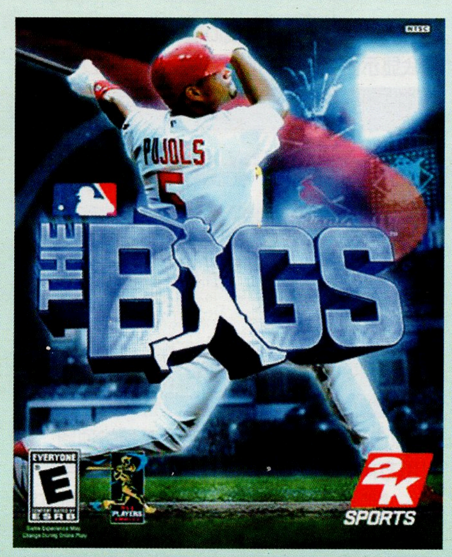
那么，棒球是从哪来的呢？据考证，希腊和印度的古代寺庙以及碑石浮雕上均刻有持棒打球的图案。但是现代棒球运动的起源说法不一，有人认为源于15世纪英国的板球，因为板球运动在规则和技术方面都和棒球十分类似，但多数认为始于美国。1839年美国陆军军官道布尔戴（AbnerDoubleday）在纽约州的库珀斯敦举办了首次棒球比赛。1845年世界第一个棒球俱乐部在纽约成立，并由卡特赖特（Alexander Cartwright）确定正式比赛场地的规格，并制定较细的竞赛规则。1869年美国成立世界上第一个职业棒球队。1871年美国成立全国职业棒攻方队员击球后跑完一、二、三垒，回到本垒得1分。如攻方队员3人出局无人跑回本垒，攻方得零分，攻方变成守方。仅设男子项目，1992年被列为奥运会比赛项目。





在现实的竞技方面，棒球主要在日本和美国两个国家比较盛行，所以从游戏方面来看，主要也是这两个国家的厂商在主力进行制作，一个是EA的《MVP棒球》系列，另一个就是KONAMI的《实况力量棒球》系列。但是这两年SEGA的《美国棒球大联盟2K》系列也异军突起，为这项游戏注入了新的活力。

EA的《MVP棒球》走的是真实路线，无论是游戏中的人物还是场地，完全都是按照真实的



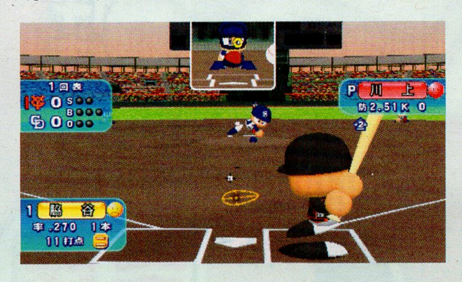
张俊杰	边角栏右上角出现的文字好象在上期出现过……
读者资料	男，16岁，广东省云浮市玉皇路剪裁住宅小区第八栋403房

联盟比赛进行设计的（EA就是有钱啊），不过这个游戏只有美国MLB的球队，喜欢日本球队的玩家就比较遗憾了。但是美国的棒球联赛比较火爆，现场气氛也是无与伦比的，大家可以试着尝试一下。另外《MVP棒球》由于走的是真实路线，所以操作上也有些复杂，想上手没那么容易。虽然在操作上不那么“亲民”，但是这个系列的真实性所引带出来的就是良好的手感，玩家可以看着自己喜欢的球星做出真实的动作然后感受自己投球或是挥棒。现在《MVP棒球08》即将上市了，玩家们很快就能感受到最新的美国职棒！

走真实路线的还有SEGA的《美国职棒大联盟2K》系列，该系列属于“半路杀出个程咬金”，就像《NBA2K》系列一样，突然一下就抓住了玩家的心。该系列最大的亮点就是操作，没有《MVP棒球》系列那么复杂，但是又有自己的特色。

另外和《MVP棒球》系列不同的是，该系列还有一个“WBC”模式，在该模式下玩家可以操纵美国、日本、加拿大等16个国家的棒球队进行比赛，这样一来就摆脱了内容上的单调性。而最新的《美国职棒大联盟2K》系列还请来了费城人队的全垒打王莱恩霍华德担当代言人，可谓是重磅出击。





最后要说的就是KONAMI的《实况力量棒球》系列了，相对上面的两个系列，《实况力量棒球》应该是中国玩家最熟悉的棒球游戏了。该系列有着很长的历史，画面清新可爱，操作简单，但是系统却有着足够的深度。之前一直以家用机为主力市场，掌机方面则是GB主机系列的《口袋实况棒球》。在PSP登场后，《实况力量棒球》的战场也转移到了这款掌机上。在PSP上该系列共有三作，一代推出后虽然市场反应不错，但是并没有获得太大的反响。二代上市后获得了玩家的一致好评，现在三代上市了，其中还加入了一个新模式—Mylife模式。在这个模式下玩家可以体验一名棒球手从加入社团到退出这段时间内全部内容，玩家不但要在游戏的日常生活中锻炼球技，甚至可以在这个模式中结婚以及购买房屋。在NDS方面，前不久KONAMI推出了《实况口袋棒球10》，这是NDS上的《实况口袋棒球》第一次加入了解说。而且这款作品中还加入了RPG模式，玩家可以控制球员在迷宫中前进，与路上的怪物的作战，此外还有坦克模式，耐玩度超高，内容也是丰富多彩，绝对是喜爱棒球游戏的玩家必玩的作品之一。





玩转NDS实用技巧大全
实力打造国内最强最全的NDS全方位使用技巧工具书！NDS玩家必备的大宝典，年度特辑！
Nintendo DS
终极奥技
DS不止是玩游戏的！
还有更多其他功能！
各种自制软件使用！
所有功能方法！完全公开！
《掌机迷》编辑部 策划制作
超值定价：19.80元
各种软硬周边
NDS/NDSL
完全对应
全力打造NDS各种软件使用方法及技巧大全
NDS全版本主机介绍
硬件周边全收藏!!
为你购买主机和周边提供参考购买的最佳指南书
各种自制软件
使用全攻略!!
为NDS扩展更多更丰富的功能
各种流行烧录卡
一网打尽!!
无论是购买烧录还是使用本书都是最优秀的向导
总力整理特辑
游戏热门推荐
精心挑选从发售到现在200多款素质优秀的游戏，如果不知道玩什么就赶快来看看吧！
全国上市
热卖中
超值价 19.8元
DVD-ROM
NDS自制游戏软件满载
精选汉化游戏全面收录
最新热门NDS游戏集合
实用程序彻底一网打尽
准确发售日期请关注下期《电软》、《掌机迷》
全版本NDS详细使用方法、购机指南、各种周边介绍。热门烧录卡全面收录及各烧录卡软件的使用方法。媒体播放全教程教你如何使用NDS看电影、听音乐无线联机使用详解。WI-FI网络的架设和设定，无线联机方法及实例攻略。主流模拟器的使用方法。NDS上各种官方/自制软件的使用方法。热门游戏大盘点！NDS发售至今的200多部优秀作品盘点。
全面接受邮购 邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部 邮编：100011
邮购请注明“NDS终极奥技” 邮购电话：010-6442177 / 64472180 邮购免收邮资



良品的挑战

全新栏目"良品的挑战"从上期起正式登场！每期我们都将刊登掌机平台上值得挑战的游戏的你还不了解的心得及研究，都是小编辑及作者们的珍贵秘籍，篇篇精彩，值得收藏。同时本栏目也欢迎广大对游戏有自己独家心得的玩家投稿，快把你的游戏研究发给我们吧！

魂斗罗 4（NDS）
元素怪兽 五柱神之谜（NDS）
赛尔达传说 幻影沙漏（NDS）
追击力量 终极正义（PSP）
超级碧奇公主（NDS）

文 /NdsBBS.COM：
j7w、哪吒的青春、
Shinden、威乐、Naka

魂斗罗4

KONAMI	ACT	2007.11.13
29.99美元	1～2人	256Mb

HARD模式小米加步枪通关实录

《魂斗罗》与《绿色兵团》、《沙罗曼蛇》、《赤色要塞》并称为FC老四强，只要是从FC时代一路走过来的玩家，绝对不可能没有玩过这四个游戏。很遗憾的是，除了《魂斗罗》外，另外三个游戏并没有继续的推出新作。在2007年11月，《魂斗罗》的最新作《魂斗罗4》于NDS发售，这一天令无数老玩家感到疯狂。作为有着近20年历史的《魂斗罗》，在系统上并没有出现太多的变化，然而由于NDS的机能限制，这作因为“难度过高”，部分玩家玩过普通难度后就停止不前了。其实，只要熟悉游戏的版面后，再大的困难都可以面对。

本作的剧情任务总共有三个模式，其中“EASY”模式的难度最低，除了拥有10条命外，还有不少的续关次数，杂兵的移动速度慢、boss的攻击单一，以及武器可直接获得强化版等设定，使这一模式的穿版变得异常容易，但是也正是如此，该模式不能玩到所有的关卡。在“NORMAL”模式下，难度较为适中，拥有5条命以及与“EASY”模式相同的续关次数，关卡中的强化版武器需要获得两次同类型的方可得到。在“HARD”难度下，虽然敌人的血量与前两种模式相同，但杂兵的移动速度相当快，boss也更加难缠，在特定敌人发出的子弹甚至超过肉眼的观察速度。该模式下只有三条命，并且也只有三次续关次数，想要在此模式下穿版，不仅要清楚地记得敌兵的种类，以及出现的位置，还得拥有较快的反应能力。

这次，笔者以“HARD”模式为前提，初始武器“小米加步枪”为条件，介绍一下每个关卡的注意要点。



第一关基本没有太大的难度，由于杂兵的移动速度很快，建议最好在其出现时就地正法。会发子弹的敌人也不要大意，小心躲避或直接击毙即可。本关的难点在于后期出现的移动炮台，这里既要躲避其发射的子弹，又要处理两边出现的杂兵，正确的处理方式为先消灭地面移动的杂兵，再寻找间歇攻击上方的炮台。关底boss由于较之普通难度并无太多变化，因此只要稳扎稳打，不会出现太大的差错。

第二关开始便有很大的难度，特别是耐打的自爆僵尸，一定要狠发子弹，避免其爆炸，而上方突然出现的杂兵也不容忽视，只要过了前半段，难度便会降低不少。在瀑布场景处，丢手榴弹的敌人和开枪的敌人无疑是对我们威胁最大的，特别是在有巨石滚落的场面，如果不冷静处理一定会造成手忙脚乱的局面，之后将伴随着死亡。关底boss前的四黑衣人可以说是难度相当高的一处，因为这些黑衣人的耐久超高，发出的子弹速度极快。在有武器的情况下，想要不死命通过都相当困难，何况是只有小米加步枪的状态。在这里，笔者建议的打法是，先攻击中间两个的任意一个，在即将消灭时他们会发出第一轮子弹，这时马上跳起躲避，原地斜方向攻击，正好可以打到另一个，就这样逐一消灭掉他们，最后的boss就是个菜，不需要太多的说明。



第三关是游戏的第一个纵版关卡，虽然杂兵发出的子弹距离我们很近，但仍然可以毫发无伤的通过。由于是hard难度，子弹的速度都变得非常快，因此在攻击时不能太过牵强，找准空隙时机进攻，危险时刻在安全位置躲避，才是最好的战术，如果能做到前几关尽量少死命，那么后面更难的几关可以容许多个失误。关底有威胁的并不是boss发出的子弹，而是地面滚桶和杂兵一

凌霄	上次是半年前写的了，还能上刊，可见众编把回函卡保存得多么好！（众编：-_-）
读者资料	男，13岁，北京市朝阳区南新中路113楼802室，100021

起出现的混乱场面，一定要冷静，找准机会躲开滚桶，再优先消灭一旁的杂兵，最后再慢慢虐待boss即可。

第四关是这次挑战遇到的第一个难点关卡，所以过程中一定要小心谨慎，尽量避免死命，造成心理上的压力。一开始的人力炮，千万不要攀在链子上强攻，在之前的平台上先引出来，原地蹲下慢慢攻击。这厮发出的子弹可是超速的，不必要挑战自己的反应，用生命来开玩笑。中boss发出的子弹速度更快了，然而规律还是没有任何变化，利用经验躲避即可。之后的不死杂兵很麻烦，因为小米加步枪无法攻击到爬行着的他们，因此，尽量慢慢移动，蹲下攻击，使其瘫痪时再继续前进。在向上跳跃的火箭处时，上方会出现魂2中的那种杂兵，红色的还会发子弹攻击。这些杂兵的判定相当大，稍碰一点就会死命，所以先不着急向上跳，在平台上全部击毙后再继续前进。中boss毫无难度，考验我们的则是后面的数个小火箭炮。因为只有直射的小米加步枪，在这里要跳起向下方攻击，并在落下时安全地攀住，因此很考察控制技术，如果在此死命了，也不要太在意。关底的boss比起“NORMAL”模式难度有所提高，主要体现在斜拳的致命性。不过请注意，在出斜拳时，我们的主角大都位于boss的双拳之外。也就是说，如果在双拳中央范围活动，boss出斜拳的几率很小的，这时就按照常规战术攻击即可。



第五关，摩托艇作战的关卡。开始的小鱼怪不用太多解释，躲避任务就有一个场景是这里。之后的骷髅鱼是大难点，笔者试过很多次，感觉这里想要不死命通过，除了拥有极高的反应能力外，超高的运气也是一大条件。之后的潜艇倒没有太大的难点，主要任务是对付飞行兵发出的跟踪导弹，之后的两个形态也都好说。关底boss是一只巨大的鱼，弱点在眼睛，虽然规律与前一模式相同，但由于每次离开后，都会出现小鱼怪以及无规律的鱼刺，因此这里也必须打起精神来，充分应战。

第六关是游戏中的第二个纵版关卡，虽然杂兵的数量增加，子弹速度加块，但打过后会发现，本关完全是第二关的缩影，因此并不会遇到太大的麻烦。关底boss难度也不高，主要是在第二阶段用小米加步枪比较考验按键速度，多练习后便可顺利通过。



第七关是“HARD”模式下遇到的第二个难点关卡，除了大量类型的杂兵外，耐久度也提高了一倍，开始的蓝色敌人需要两发子弹才能击毙。在本关，我们不能再像前面的关卡那样果断的前进，步步为营才是最稳妥的战术。背景的生化狗如果配合两边出现的杂兵同时出现时，便是最混乱的场面，尽量选择好的位置跳跃躲避吧。第一个中boss的难度很低，只要看清楚发出的子弹类型，及时进行躲避即可。第二个中boss则与前一难度完全相同，只要熟悉了其规律，完全可以用原始武器磨死。击毙这个boss后，就会来到最麻烦的场景，满天飞舞着虫子。这些飞虫不会一碰就死，但它会将你吊到空中，一旦吊到最顶上则必死无疑。因此，在这里我们必须不停地攻击这些飞虫，尽量避免死命。中途下方有两处小平台，上有一只杂兵和一个黑衣人，会不停地向我们发射子弹，相当麻烦。我的建议是直接无视它，继续边防守边向前冲，只要冲到下面有路就可以下去了。后面的漫长路线继续以稳扎稳打的战术为主，不一会就会来到关底boss处。比起一路冲过来的艰苦，这boss其实并没有太大的麻烦，只要多留意杂兵丢出的手榴弹和发出的子弹即可。

第八关是游戏的第三个纵版关卡，比起前两关，这一次的难度整体上了一个台阶。比较麻烦的是杂兵会跑到我们呆的位置进行骚扰，还很难攻击，只有提前躲避。跳跃的水平直接

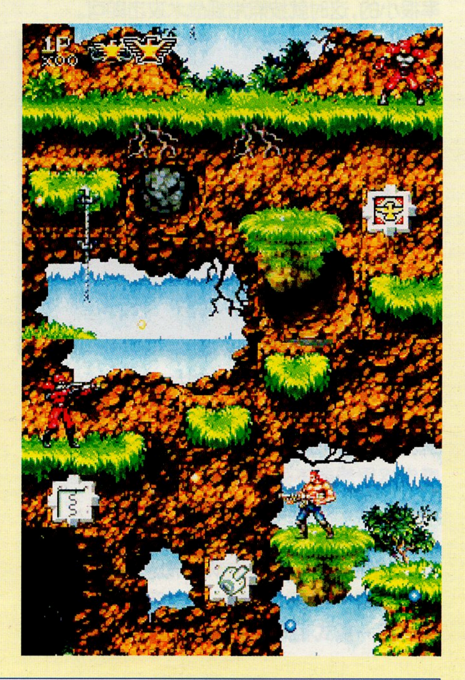
胡金滕	多加一些小编，多加一些内容，钱多也没事！
读者资料	男，14岁，天津市津南区光明北里5号楼2门601，300350

影响到本关的通过难易度，一定要掌握好跳跃的经验。每一场景的眼睛需要在其开启时才能给予伤害，但这开启的时刻相当诡异，有时明明处于安全时期，这眼睛就是不打开，因为来了一批杂兵不得不离开攻击范围后，这该死的眼睛又打开了。在前几个场景会经常遇到这样的情况，因此我们要有耐心，有恒心的坚持下去。关底的boss本体不会攻击，只有下方无规律出现的炮台才会发射超速子弹，因此在攻击时，还要时刻注意着炮台的闪光，以躲避瞬间发出的子弹，总体来说，本关的难度已开始有了超过常人反应的地步，想要不死命通过需要依靠很大的运气。



第九关是《魂斗罗4》的最后一关，这一关卡的流程也是相当的长。或许，在初次进行这样的挑战时，能够坚持到这一关已经很不容易了，我们就抱个不成功便成仁的心态，好好的杀到最终boss去吧。开始的虫子，基本不会对我们构成太大的威胁，但由于武器太差，想要尽快地通过也不是很容易的事，没有办法，“敌进我退，敌退我打”只有作为我们的唯一战术。艰难地取得胜利后，打开异性虫的尾部，利用吊绳进入，会遇到不断出小异性怪的卵，用小米加步枪在其下方进行安全的攻击吧，绝不要因为贪图速度而上去攻击。来到向右走的混乱场景处，可稍稍缓解一下心情。由于这里的场景在任务中多次出现，相信开始挑战极限条件下“HARD”模式的玩家，应该都会将任务通了个遍的，所以这里笔者也就不再一一细说了。需要指出的是，由于这里的场景尤其混乱，特别是左右两边无限出现的高速异性怪，配合有跟踪子弹的大嘴巴，想要保全其身是需要非常大的实力和运气。不过毕竟这里没有时间限制，我们可以采用一步三回头的战术，迂回前进，尽量消除所有可能带来死亡的威胁。熬过了这一段，会有向上跳跃的场景，这里有不少出小异性怪的卵，用小米加步枪慢慢一个一个地歼灭吧。接下来会来到本关，或者说本游戏最麻烦的一处场景了，除了左右版面会无规律的出现杂兵外，空中也会出现飞行敌人，这些飞行敌人虽然不会发出子弹，但其较快的移动速度，一碰就死的特性，会使不少玩家卡在此处无法通过。笔者推荐的打法是，从下路前进，消灭敌人的顺序依次是飞行怪、出怪的卵、左右出现的杂兵，同样的，在这里也要采取一步一扎营的战术前进。只要过了这一段，基本上就能很快地见到最终boss了。相信能走到这里的玩家，最终boss对我们来说，已经是“历经沧海难为水，除却巫山不是云”。大风大浪都经历过了，还怕这菜菜的“最终boss”吗？笔者也不好意思再推荐战术要领，满是怒火的大家早想把所有的苦恼全部发泄在此……

曾几何时，我们看到了高手的3命通关录像，又有不开枪通关的超一流高手录像，还有传说中一直开枪却不伤及敌人一根毫毛的妖怪级达人，《魂斗罗》这个游戏，到底还能给我们带来怎样的感动？《魂斗罗4》作为2007年最硬派的动作射击游戏，在NDS历史上树立了一面辉煌的旗帜。作为老牌的游戏厂商KONAMI，能够将该系列的热血精神继续发挥下来，实属不易。而作为少部分坚持着横版动作射击游戏的玩家们，是否还能再次打开机器，完成这一次良品的挑战呢？



方灿源 暗凌是好人！露琪是好人！翔武是好人！总之PG中的小编都是好人。（小编：……）
读者资料 男，？岁，广东省中山市沙溪镇大同村东安街104号，528471

元素怪兽 五柱神之谜



Hudson	A·RPG	2007.9.20
5229日元	1~2人	512Mb

黄金卡组搭配研究

卡片游戏的乐趣就在于在规则范围内搭配出实战效果最佳的黄金组合，虽说不一定能做到战无不胜，但是对绝大部分的与电脑战斗和一半以上的与人脑战斗都会起到针对性的决定作用。

推荐卡组：

表：火焰领主（7）+霸王花（5）/绿龙（7）

里：锤子哥布林（3）/暗三头鲨+火骑士（3）

攻防特点：

此阵形可事先装备火属性宝石，总共需18点玛纳。霸王花的主要目的是为了防止敌人配备水属性的卡片，而火焰领主每回合的攻击力都可以+6，坚持得越久就越厉害。本组合的胜率较高，绿龙攻击力更高但是回复力较弱，但还有锤子哥布林作后备，也能起到防敌水属性卡片和清理战场的效果。

推荐卡组：

表：蓝龙（7）+光娃娃（3）+光系4星鲶鱼（4）

里：火骑士（3）+无+水骑士（3）





攻防特点：

用蓝龙首发，然后让鲶鱼+5速度，光娃娃+5速度5攻击，只要对方不是森属性我方就会占得先机。光鲶鱼拥有先制攻击技能，对抗敌暗属性卡片效果非常好。当2张表卡阵亡后，里面的2个骑士的SP技能和反转技能将给予对方非常有效的攻击。本组合的明显缺点就是，如果对方首发的是森属性高攻击卡就会很被动，而一旦被对手改变地形将光娃娃消灭掉最后也会导致回天乏力。

推荐卡组：

表：木史莱姆+木2星小蜜蜂+4星斧头地精

里：7星女精灵+木1星史莱姆+4星木巨人

攻防特点：

首先使用地精的“超远投”，直接消灭掉对手待机中星数最高的怪兽，与此同时我方表面上最高的1星或2星卡会牺牲。然后地精阵亡后木巨人就会上场，又将星级最低的卡牺牲，给予对手50点的伤害。此时最初排在表面的史莱姆应该已经阵亡，女精灵会反转登场，给所有木系卡片加该回合数相同的攻击。由于女精灵是双属性攻击，其中光系攻击每攻击一次攻击力还会加5，所以剩下的不难对付。本组合攻击力和实战效果都很不错，最大的缺陷就是一

旦遇到全火属性的卡组就会被克。

推荐卡组：

表：リバイアサン（8）+蝙蝠兽（6）

里：クラーケン（6）+空

攻防特点：

此阵形可事先装备水属性宝石，总共需20点玛纳。蝙蝠兽的主要目的是为了弥补水属性的弱点。リバイアサン和クラーケン都擅长全体攻击，如果リバイアサン不幸阵亡，那么クラーケン的反转攻击会显得更为突出。本组合的弱点是惧怕高攻击力的暗属性卡组，而且战术变化也相对单调。

推荐卡组：

表：螃蟹（6）+盖娅（8）+ケットシー（2）/ユニコ（2）

里：随意（1）+空+极乐鸟（3）

攻防特点：

此阵形可事先装备森属性宝石，总共需20点玛纳。螃蟹的主要目的是为了防止敌人配备火属性的卡片，ケットシ则可以防止打BOSS时出现某些非常规攻击，战斗时如果螃蟹有阵亡危险那么可以让ユニコ代替牺牲，为螃蟹赢得战机。ユニコ牺牲后可以盖娅作为主力，并配合极乐鸟和敌人作持久战，此阵形每回合可恢





复8+5HP。本组合包含水、森、光、暗4种属性的攻击，惧怕的是全火卡组及高攻击输出的暗卡组合。

推荐卡组：

表：ドワーフ（4）/绿龙（7）+木偶娃娃（2）+史莱姆（1）

里：トロル（4）+火骑士（3）+水骑士（3）

攻防特点：

本组合属于投掷作战型，总共需17点玛纳。战斗开始后木偶娃娃要在第一时间加HP和速度，这样才有可能保护投手至少投出一球，以避免过早阵亡。由于超远投所投的是最高玛纳的待机卡，所以木偶娃娃会先消灭掉对方一张。然后敌人反击己方ドワーフ不出意外就会阵亡，而トロル的飞投则是将最低玛纳的待机卡投出，所以史莱姆会牺牲。里面的的水骑士15攻击就可以有一回合65伤害输出的效果。基本上当トロル也阵亡的话那么敌人多半也已失去了3张卡了。而在里面放置两个骑士的做法，主要是考虑到利用大量玛纳做特技攻击清场。火骑士也可改为暗属三头鲨，这样可在后期保持一定的回复能力。本卡原则上是在自己没有明显有利卡组时作为主力替补上场，可面对任意卡组。唯一惧怕的是敌首发高攻击力的火卡，为此玩家也可考虑将木偶娃娃换成一张5玛纳的水卡，或是在木偶娃



娃背后放一张能变水属性的ペイントマン。

推荐卡组：

表：极乐鸟（3）+甲虫（6）+水骑士（4）

里：无+盖娅（7）+无

攻防特点：

甲虫可以将对方阵中的卡换成待机中最低星的卡，其效果在于能将对方的进攻次序打乱。如果对方派出了光娃娃一类的辅助卡，甲虫也可以起到天敌的作用。虽然其本身HP不高，但是每回合可以自动恢复，加上有极乐鸟的辅助，加上对方阵中换成了一张低星卡，减少了攻击效果，所以注意回复的话一般还是能坚持很久的。此组合的弱点是火系怪，选择水骑士就是为了防止这个目的，顺利的话水骑士还能从旁进行辅助攻击。最大缺陷就是如果对方派出的是非水系的组合那么己方就十分危险了。

推荐卡组：

表：ワルキュ　レ（8）+スフィンクス（5）+光史莱姆（1）

里：无+双子魔女（3）+光娃娃（3）

攻防特点：

此阵形可事先装备光属性宝石，用于玩家间的Wi-Fi对战。首先让スフィンクス登场，然后利用ワルキュ　レ增加的10HP和5速度以占得先机，此时无论对方上什么，都可以一招变身，将对方变成スフィンクス。如果此时对手怕再被变身而放弃换卡，那么即使自己有可能被对手先攻一下，也会因为随后有了加10HP和5速度的缘故，在接下来的战斗中己方会凭借HP的优势获得战斗的胜利。一般这个漫长的过程要经过4回合左右。当スフィンクス阵亡后，再让双子魔女上阵，随机改变地形以破坏对方的地形战术，然后再上光史莱姆，此时它有35加5等于40的速度，无论如何都可攻击一下，运气好还可攻击2回合。阵亡后光娃娃出现，此时距离最初ワルキュ　レ上阵时一般至少已经过了7、8个回合，所以此时的攻击力应该是回合数乘以4加5，再加上光娃娃本身的5点，然后每回合还能加4，加上双子魔女的SP技能（对方召唤卡-20HP，消耗玛纳8）和高速效果，应该足够获得最终的胜利了。本组合不惧怕BUG组合，也不惧怕投掷组合，是一个非常好用的卡组。不过要注意的是对手有防变身的卡或是比较常见的堕天使。堕天使由于是暗属性拥有先制技能，所以如果当ワルキュ　レ和其对战时HP低到不足以抵挡一次攻击那么战斗就无胜利可言。为此玩家可将双子魔女换为4星的光系老鹰グリフォン，这样凭借它的SP技能可使得我方先制攻击一回，而光娃娃则可考虑换为2星的兔子ム　ニィ。



李军	掌机第一，掌机最强，掌机造就英雄，打倒网游爱好者。（某编：毛主席教导我们不要搞阶级内部斗争）
读者资料	男，19岁，河北省保定市北唐小区1号楼3单元404室，071000

赛尔达传说 幻影沙漏

任天堂	A·RPG	2007.6.23
4800日元	1~2人	512Mb

通过路线深度研究

メイズ岛迷宫快速通过路线

东北海域上方的メイズ岛是一个迷宫，玩家如果能在限定时间内将迷宫中出现的石像全部找到，就可以获得隐藏的宝箱。由于迷宫内的道路非常复杂，并且会随着等级难度的上升增加石像数量，所以玩家在挑战此处时一定要尽量记住机关和路线位置，并尽可能少地使用道具或变更其顺序，否则你很难在时间结束前找到全部的石像。

击打入口处的石像后会在地图上出现石像的位置所在，但是规定的时间一到就会消失，所以每次进迷宫前要做的第一件事就是用触摸笔在地图上画上记号，以方便行动。

初级迷宫： 4个石像
更换道具： 弓箭一次
推荐路线： 按下、右、上、左的顺序寻找。入口转右，直走上高台，从缺口跳下继续右行，再上高台，击打球形机关降下钉板，从上方的缺口跳下，从钉板处右行，击打下方第一个石像；返回右行转上，上高台射击上方的眼睛降下钉板，右行击打第二个石像；上行至回廊处转左，绕行至上方击打上方第三个石像；下行转左至地图左方浮桥处，过桥击打左方第四个石像；此时宝箱会出现在中央高台上，过桥上高台，右跳三次后就可到达宝箱所在位置，打开后可获得“知恵のみなもと”一个。

中级迷宫： 8个石像
更换道具： 弓箭一次
推荐路线： 入口转右，直走上高台，从缺口跳下继续右行，再上高台，击打球形机关降下钉板，从上方的缺口跳下，从钉板处右行，击打下方第一个石像；返回右行转上，上高台射击上方的眼睛降下钉板，右行击打第二个石像；左行过桥，上行击打回廊中的第三个石像；右行至上方回廊处转左，绕行至上方击打上方第四个石像；下行转左，右行至宝箱高台下，下行击打第五个石像；左行转上，至左上方回廊钉板处下行，绕上击打球形机关并击打第六个石像；从钉板降下处出来下行，过桥击打左方第七个石像；过桥上高台，右跳两次后下梯子击打第八个石像；此时宝箱会出现在中央高台上，右跳一次即可到达宝箱所在位置，打开后可获得“宝の地图”一个。

上级迷宫： 14个石像
更换道具： 弓箭一次、铁抓一次
推荐路线： 入口转右，直走上高台，从缺口跳下，右行至回廊中击打第一个石像；继续右行再上高台，击打球形机关使降下钉板，从上方的缺口跳下，从钉板处右行，击打下方第二个石像；从回廊下方出来右行，上行上高台击打第三个石像；站在高台上射击上方的眼睛降下钉板，击打最右边的第四个石像；左行过桥，上行击打回廊中的第五个石像；右行至最上方击打第六个石像；下行至回廊处转左，绕行至上方击打上方第七个石像；下行转左，右行至宝箱高台下，下行击打第八个石像；左行转上，在两个木桩处搭绳弹上高台，击打第九个石像；左行跳下高台击打第十个石像；下行从回廊中绕出右转，下行击打第十一个石像；继续下行过桥击打左方第十二个石像；过桥上高台，右跳两次后从高台下方跳下，击打第十三个石像；左转回去重新上高台，右跳一次后下梯子击打第十四个石像；此时宝箱会出现在中央高台上，再右跳一次即可到达宝箱所在位置，打开后可获得“ハートの器”一个。

满时间通过“海王の神殿”

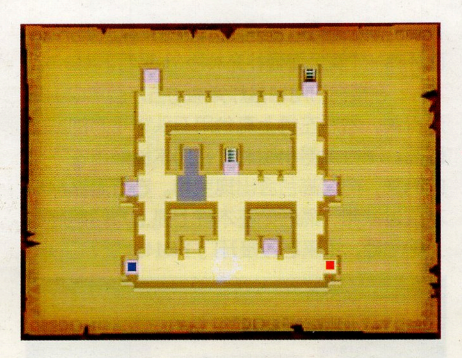
游戏从开始到最后都会要求玩家不断反复通过“海王の神殿”，如何在沙漏时间流逝完前到达特定层数一直是游戏最具挑战性的部分。如果你已攻关至游戏的后期获得了绝大部分的道具，则有机会实现不花费一秒钟满时间通过海王の神殿这样听起来不可思议的行动。

其原理是：

利用游戏后期的道具尽量走捷径，快速通过每一层神殿；花费的少部分时间通过路上打破的黄色陶壶进行补充；

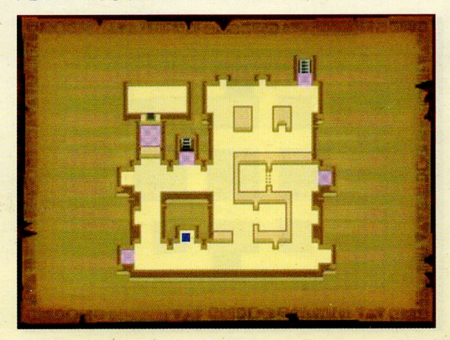
参考路线：
1F： 直接上行，下B1。
B1： 楼梯口左边有一木桩，用铁抓与对岸木桩搭绳后过去。上行转右踩动机关，同时将炸弹

良品的挑战 DS 赛尔达传说 幻影沙漏

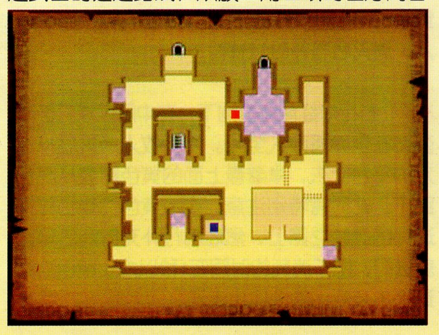


扔至土石前。去左上取小钥匙，然后一路右行开门下B2。巡逻的武士可以看准时机避开，也可吸引过来消灭后再行动。

B2： 趁蓝色武士面朝左方时冲到他背后将其消灭，然后拉动开关熄灭火焰。再击打左方球形机关和右方球形机关使小钥匙落下。用炸弹炸开楼梯口正下方的裂缝墙壁，进去站在地板机关上用回旋镖取小钥匙。原路返回从火焰熄灭处过去开门下B3。

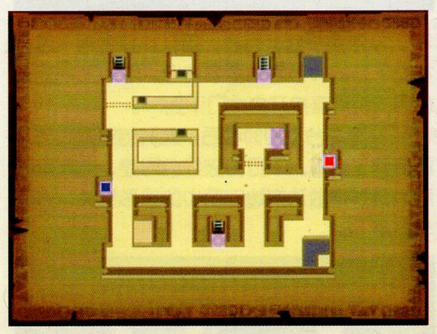


B3： 看准右边武士的巡逻路线，趁其上行右转时冲上去将其消灭，取得小钥匙。上行到放三角的区域，用地鼠炸弹将右上的土石炸开，然后用回旋镖将黄色陶壶中的30秒带回。看准左边武士的巡逻路线，从放三角区域的左方高台

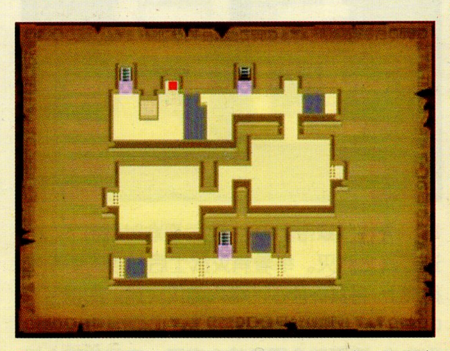


上跳下，取得黄色陶壶中的30秒，然后站在左方高台下用铁抓在两个火把间搭绳，利用反弹直接进入。里面还有个黄色陶壶30秒，补充后这下时间应该全满了。此种方法过B3不仅可以省去搬运三块黄金三角所需要的大量时间，而且还可以将没有使用的小钥匙直接带到B4。

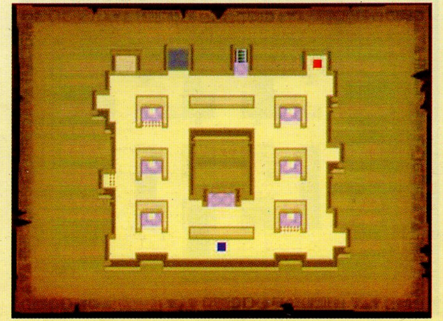
B4： 先将上方的巡逻武士消灭，然后右行用弓箭射击眼睛，停止左侧的出风石。左行将探测虫消灭，然后打破红色陶壶，站在里面用老鼠炸弹分别将上下两个回廊中的球形机关触动。去右方取小钥匙，回左上开门下B5。



B5： 直接右行，利用风跳过深渊下B6。



B6： 直接右行转下，踩机关停风。在门前画沙漏图案进去找到黄色陶壶补充30秒，再出来画



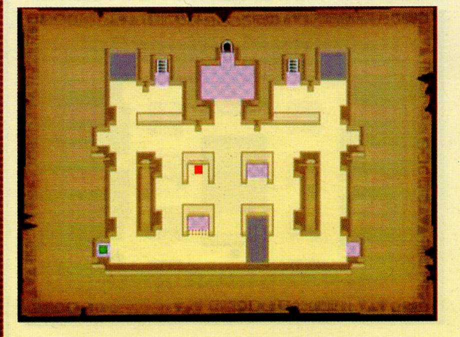
三角图案下B7。

B7： 从浮游平台上转右，用铁抓抓宝箱飞过，补充下方的30秒后举图章右行，用B3那把还未使用的钥匙直接开启大门下到B8。

B8： 补充高台上的30秒后，此时的时间应该又回复到了全满。下行打破红色陶壶，站在里面用地鼠炸弹触动旁边回廊中的球形机关，然后举图章下B9。

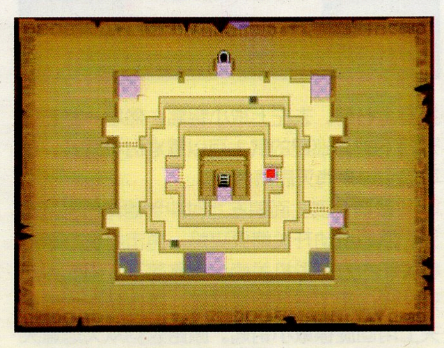


B9： 先将图章带到中央，然后看准时机将下方的巡逻武士消灭。举着消灭武士后得到的图章左行转上，将其安放在凹槽内熄灭火焰。取得宝箱中的图章带到中央，再将凹槽中的图章取下也带到中央，这下三个图章就全齐了。本层的四个隐形敌人每个消灭后都会获得30秒的补充。最后

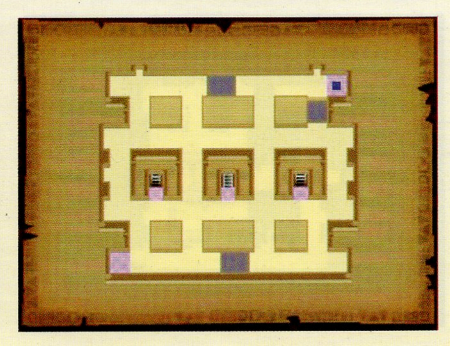


按照方块、圆形、三角的顺序打开机关进入，里面还有一个黄色陶壶补充30秒，出来后下到B10。

B10： 在楼梯口用地鼠炸弹触动右方回廊中的球形机关，然后左行上高台用石头将下方的武士碾死。下行取得小钥匙，并用木槌敲击左下方的机关，门前高台会出现宝箱。右行用铁抓抓木桩过深渊，然后站在木桩上抓上方门前高台上的宝箱，下来后直接开门下B11。



B11： 看准时机直接跑到右边的楼梯口，下B12。



B12： 弹射后直接上行，用木槌敲击上方的地板机关后降下钉板。取得最上方的三角后，先消灭新出现的红色武士，再带三角回中央。随后取得左上的三角也带回中央，蓝色武士可杀可不杀。最后消灭中间的黄色武士取得最后一块黄金三角，机关开后下B13。本层有两个隐形敌人，消灭后可补时1分钟。

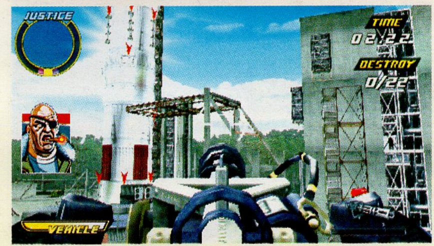
B13： 右行举红色陶壶向下，在中间区域打破陶壶站在里面将敌人全灭。所有敌人消灭后从左方的平台上去，举着最上面的黄色陶壶从高台跳下。此时需特别注意，要将黄色陶壶扔碎在进门的必经之路上，然后前行补充时间后马上就进门，由于消耗的时间在1秒以内，所以沙漏还来不及变化就会停止走动。

追击力量 终极正义

SCEE	RAC	2007.12.7
29.99美元	1人	192KB

《追击力量 终极正义》是PSP上近期口碑和评价都相当不错的作品，特别是游戏中利用各式各样的交通工具和武器来完成一系列高难度的生死时速般的任务。由于游戏的难度偏高，所以我们在此对于一些后阶段的重点难度关卡进行关键点的剖析说明，也希望借此能帮助大家掌握好破敌致胜的技巧。

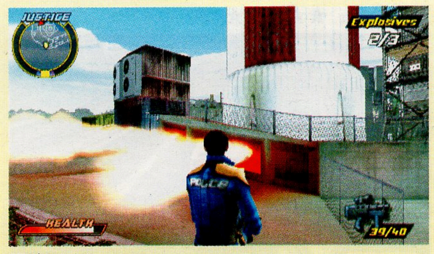
Grad Theft Astro



任务简述：

赶往宇航中心的火箭发射基地，炸毁基地内的3辆地对空导弹发射车，用直升机扫射并破坏火箭上的悬挂控制装置，从而阻止Warlords导弹发射，完成后商店中的Super Cheat将被开启。

难度系数：★★★★



要点分析：

1、“时间”是本关卡的敌人之一，本关首要的任务就是要追赶时间阻止宇航中心火箭发射基地内火箭的升空。不仅要在规定时间内驱车赶到目的地，而且还要在限定时间内摧毁那3个地对空导弹装置，再加上之后还要在限定时间内扫射破坏火箭上的悬挂装置，所幸的是在近身肉搏战中没有时间上的约束。

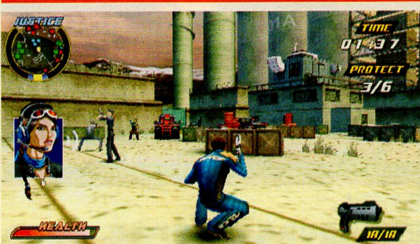
2、进入发射场后敌方的直升机在此时也是特别麻烦，特别是在最后地段的进攻也很疯狂，所以要尽早解决敌方的地对空威胁，以让我方的空中力量得到充分发挥。

3、火箭基地内的地形几乎都是上坡，且坡度都很大，自动瞄准在此时也是基本失效的，要尽量以最快速度移动到敌人跟前进行肉搏近身战，沿途还要躲避这里的火焰喷射装置，其伤害比普通子弹攻击要大得多。

4、我方直升机在射击火箭悬挂装置的同时也要注意对飞来的导弹进行拦截射击，而这里击破悬挂装置后能增加的Justice值非常少，一定要注意保持直升机的耐久度，特别是本关游戏前期更要注意Justice的积累，敌方火箭一共有5节环带，每节环带会盘旋近两周，我方直升机需要在这个盘旋过程中用机枪扫射并破坏火箭上的那些悬挂控制装置，要特别注意的是每盘旋两周就会自动上升到下一节，如果上一节有漏掉太多没打的装置就比较麻烦了。

任务简述：

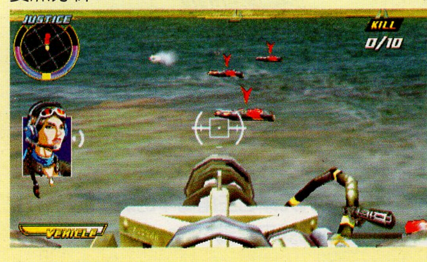
Dam Busters



本关任务为阻止敌人破坏水电站大坝，开始要驾驶气艇前往大坝目的地，并在限制里程内解决掉8艘敌人的摩托艇，在直升机上用狙击枪击毙16个敌人。进入大坝后要坚持一定时间抵抗敌人的进攻并保护涡轮发电设备的完好，随后当敌人派来快艇企图发射鱼雷炸毁大坝时，要登上直升机用机枪阻止所有射向大坝的鱼雷，最后再解决掉10艘敌方的快艇则任务结束。

难度系数：★★★★

要点分析：



1、在最开始的河道内驾驶气艇前往目的地的过程中，需要在规定里程的距离消灭8艘敌人的摩托艇，而在这里要尽量的积攒Justice值，同样的在大坝内抵抗与敌人战斗时也是如此，因为这对后一阶段的帮助很大。

2、驾驶飞机与大坝顶端的敌人交战时比较难的是：因为飞机不停地在摇晃而造成瞄准困难。不过有个小经验诀窍的就是：由于飞机是向左在移动的，因此可以稍微将准心瞄向敌人目标偏右的地方，并待准心快对上目标后再按R键狙击。

3、十艘快艇总共分为几拨出现，基本上用机枪扫射都可以轻松的解决，但特别要注意的是第二拨快艇是最为关键的难点，其四艘快艇不能漏掉任何一个，否则任务就会失败，所以建议这里最好对第二拨的快艇使用导弹来将其炸毁，这也是之前为什么强调要注意Justice值积累的原因。

Separation of Power



任务简述：

任务首先要尽快驾车前去保护总统，总统所乘车的司机被狙毙后车辆失控，需要上车去控制车辆并躲避叛徒Ashley的狙击（总统血槽耗尽则任务失败），Gage驶装甲车增援后，带总统跳往装甲车，并用机枪射击机身的各个引擎将其击退，最后利用地形将车冲向直升机后爬上去与Ashley进行肉搏。

难度系数：★★★★

要点分析：

1、在总统司机死掉后主角驾车的阶段要特别注意以走S形的路线来躲避Ashley的狙击，而且必须要以高速来前进，Ashley的狙击准心瞄到总统身上且四个绿灯全亮的话，其就会锁定射击，而车速度一旦慢下来的话总统也很容易被击中。

2、Ashley用导弹炸毁总统坐车后主角要带其跳上Gage增援而来的装甲车，用装甲车上的重机枪扫射机身上的各引擎（闪光处），最后在一个斜坡处要掌握利用好地形冲过去可爬上飞机，机上的肉搏战难度虽然不大，只需要根据屏幕上的提示按下相应按键即可，但是却很考验玩家的反应能力。

Critical Condition



任务简述：

最初段需要驾驶警车抢夺回被歹徒们劫持的运载有指挥官的救护车，然后需要在限定时间内将救护车开到医院内。在到达医院后的阶段需要在直升机上用机枪解决掉医院四周的30个敌人和车辆，最后还要用狙击枪在限定时间内逐一击毙掉企图跑进医院（不能让任何敌人进入医院）和楼顶处的18个敌人。

难度系数：★★★★★



要点分析：

1、时间也是本关的关键，初段是要在限制里程夺回救护车，之后不仅要在限定时间内将救护车开到医院，还要在限定时间内在直升机上用机枪扫射医院四周的30个敌人或车辆，最难的是用狙击枪在限定时间内击毙欲跑进医院或楼顶的18个敌人，这是难度最大的地方。不过最开始如果尽量能在限制里程的最末期抢回救护车的话，则能为接下来开车到医院的那段节省

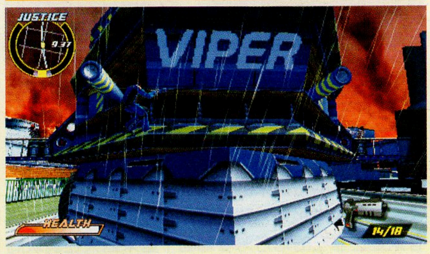
不少时间，而且也能让指挥官保持长时间的平静从而不被影响到其的心跳指数。

2、在开救护车的阶段首先要注意控制车速，，并避免受到颠簸和撞击，特别是对于出现前来干扰的敌人，也不能靠得太近，因为这些都会影响到救护车内指挥官的心跳指数（心跳指数上升到最大任务则失败）。

3、用直升机上扫射攻击医院四周时，可以射击抵毁他们所发射出来的导弹，因为这样可以很快的增加Justice值，一旦满值后在敌人密集的地方使用导弹则事半功倍，能够较快地达到30个的目标数量。

4、在狙击的阶段要优先射击从直升机上下来的敌人，因为这些人会跑进医院病房，而我们不能让他们任何一个人进入医院，这里对狙击技巧的考验很大！

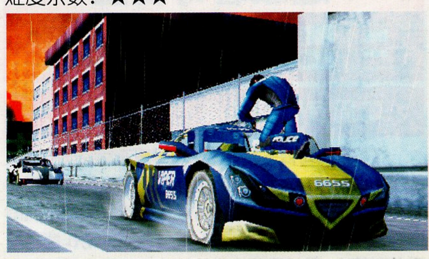
An eye for an eye



任务简述：

追赶装甲车，打掉两侧甲板破坏掉能量罩后爬车，上车后通过屏幕提示来通过和绕行电柱到车顶与BOSS首战，击落其后追赶BOSS驾乘逃跑的蓝车，以撞击来破坏车体的耐久，当有爬车提示后上车安装炸弹，让BOSS与蓝车最终车毁人亡。

难度系数：★★★



要点分析：

1、由于敌方装甲车超乎异常的强大，因此首先要考虑将其两侧甲板上的装置打掉，以破坏其能量罩，之后就可有机会爬上车。

2、上车后的电柱那需要根据屏幕上的提示来输入按钮通过，而在装甲车两端则需要在左右甲板间来迂回前进，爬上车顶就是BOSS出现的地方。

3、BOSS战难度本身没有想象中那么大，尽管其发射导弹，但很轻松的就可以将其从空中击落，但真正的战斗是在其掉落进装甲车后。装甲车被BOSS引爆而其换乘蓝色小车，该车有能量罩保护，枪击不能，也不能爬上车，只有通过追赶并不断撞击，直到出现爬车提示。

4、在撞车时建议以最快速度撞向敌车尾部，而能给其以最大伤害的办法是当两车在路况狭窄的地方保持平行，然后再猛打方向侧撞去，这样的撞击面积比较大，而且如果还能使敌车在撞到墙上后仍擦挂前进的话，给予其的伤害也是持续的，另外尽管枪击在最开始的时候效用不大，但在撞车时按住R键的话也还是能给予其一定的枪击伤害。



超级碧奇公主

任天堂	ACT	2005.10.20
4800日元	1人	128Mb

二周目隐藏关要点&技巧研究

《超级碧奇公主》算是NDS早期非常经典的横版动作类游戏，整个游戏轻松的气氛和配合特殊技巧的使用都给人留下很深的印象，也因其欢娱的游戏氛围而受到众多女玩家们的喜爱，尽管游戏的动作技巧难度并不算大，但却需要依靠头脑的开动配合各种特技来通过难关，算是“用脑技术含量很高的传统式动作游戏”吧。不过相信不少的朋友还并不知道在一周目的传统的6X8=48关和8个BOSS战后，其实还有隐藏的3X8=24关的隐藏关卡，这都是只能在二周目的各大关BOSS战后所出现的3个小关，那么现在我们就来为大家介绍下这些隐藏关卡们通关要点和技巧吧！

一、平原

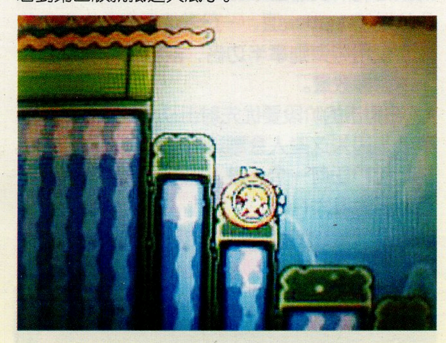
1-7： 第一版几乎没有什么难度，第二版是大家之前熟悉的按照蘑菇颜色的顺序去打碎花的谜题了，首先是蓝、紫、蓝、紫、红，第三版在风车这里按照刚才的顺序打，注意途中还有敌人干扰，不要因为去攻击敌人而误打中本不该打的花就可以了，之后本版尽头的水管将升起来，途中有段可以下坠砸下的路，进去后在最下面可还是有不少金币可拿的。第四版有不少会从后面赶上的大铁球怪，要注意把握其移动规律来前进，在最后关底前有长一段需要滞空后再跳过去的地段，但这上空随时会有两个并排的大铁球怪砸下来，被砸中的话就只有掉下去重头再来了，所以一定要把握好时机再跳。

1-8： 一出来对第二个小苗哭泣，然后顺着这个超高的苗爬上去，注意躲避上爬过程中随时袭来的那些炮弹头，从最顶端左边的水管下去来到第二版。第二版有无数可以下坠击破的墙块，坠击从左起第二段的墙块下去，再将探号机关打开，那么最左边的三块路障会消失一块，如法炮制再坠击左起第五和第七段的墙块并打开里面的探号机关，消除全部路障后就从那里下去进入下一版吧。第三版从有箭射出的地方用喜



飞上去吧，沿途上还有不少的箭从两边射出，注意躲避到达最高处，然后向前就可以到关底了。

1-9： 第一版没什么难度，一路向前即可，第二版是潜水关卡，注意这里不能使用表情特技，不能攻击敌人，只能移动或依靠跳跃键来上浮，面对敌人和机关障碍只能尽可能的躲避，因为不能回复HP值，所以最好还是尽快通过此版。第三版雾气很大不容易看清楚，还好操作难度并不大，在有食人花的那个水管那将其消灭后下水管可以得到不少金币，然后到第四版就抵达关底了。



二、森林

2-7： 到下端后，必须打开那个探号机关才能借助于台阶前进，但是探号机关在高处，而且这里是无法使用“喜”的特技来漂浮的，因此只有利用下敌人了，将敌人举起来，朝上扔打击机关就可以了，或者就是在靠左的地方对着地面下坠来把夹在砖块间的小球给震下来，再用小球去砸探号机关。接着跳上去还有第二个高处的探号机关，打开这个机关同样可以用刚才的办法，不过要跳起来扔，之后一路向前即可。第二版注意一下跳跃即可，一直往右再顺着梯子爬到顶端用怒火状态撞开马蜂窝，然后再打开探号机关，之后地面那个水管上的障碍就能消除，并从那进入下一版。第三版没什么难度，只是最后阶段需要打掉云上的敌人，然后自己坐上云尽快向对面移动，一定要抓紧时间，因为云过一会儿会散掉的，掉下去可得又从头再来，或者要是能量充足的话直接飞过去也未尝不可，最后到达关底。

2-8： 第一版首先需要用怒火打开一个红探号的机关，然后向前有个浮空的探号机关，这里需要冒险跳下，在下落到其附近的瞬间攻击一下来打开这个机关，成功后就要立刻让自己飞起来，否则掉落下去的话就要从头再来了，之后继续前进，在进入下一版面前的水管旁用泪水来使水轮转动，开启后面的机关。第二版先到右上将挡路的土用风吹散，接着进去把探号机关打开，那么就可以从本版中间最低处的水管前往下一版了。第三版注意一下中段部分的跳跃就可以了，之后路向前就到关底了。

2-9： 第一版在最底层右端用怒火打开红色开关，之



后没什么难度，在进入下一版之前一定要将自己的HP补充到最大值，因为第二版又是潜水的关卡，所有技能和攻击失效。第二版的敌人数量增多，机关也稍微复杂一些，并且要通过有的地段还得牺牲必要的HP，总之还是尽快脱出这里吧。第三版就太简单了没什么说的，一路下冲后再跳过鸿沟就是关底。

三、鬼屋

3-7：沿途没什么难度，一路向前抵达最右端，在三个能顶破的空中石阶这里其实有着隐藏房间，直接走进去能看到探号，顶一下就能开启通往第二层的入口，可是入口却在最开始出来的该版的最左端，只好再辛苦一下原路返回，只是途中注意下坡路可别冲得太急了，否则很容易掉下去的。第二层有部分路障可以通过“喜”来漂过去，当然为了节约能量也可以跳在半空时踩着空中的敌人作为跳板跳过去。之后在该层的最右端有石块挡路，而碧奇本身是破坏不了这些石块的，唯有推动石块左侧的铁链球去撞击，而在普通状态下根本丝毫不能推动铁链球，只有变为“哀”状态不停的哭泣暴走去猛撞铁链球，这样摇摆的铁球就能撞碎那些挡路的石块了，顺利进入下一版。第二版里要跳的那几个阶梯上的丧鸦很烦，只要它们一哭，则整个版面都会因其而“地震”，如果此时自己正在做高难度的跳跃的话那么动作和平衡都会受到极大影响，所以建议优先干掉它们（不能用踩），把版面中的四盏灯全部点亮后进入下一版。第三版是很考验跳跃技巧的，台阶



本来就不大，再加上还有不少丧鸦的纠缠，尽量都在要跳跃到下一个目标前用B键蓄积卡萨攻击去解决他们吧。第四版难度更大，跳跃台阶在踩上后就会立即消失，所以要尽量配合“喜”来漂浮，一些机动的浮台也要利用上，空中干扰物也有，尽量干掉它们吧，另外就是不要想依赖于漂浮来通过本版，且不说能量是否足够，因为在左上版面进入下一版的入口处可是有能让特技失效的乌云。第五版也是需要一路向左上方跳，干扰物不仅多了，而且还有幽灵，用“怒”火烧掉它吧，因为接下来就是通坦的关底了。

3-8：一出来就是漆黑一片，而且还有着大幽灵不断地在后追赶，尽快一路向前冲吧。第二版则是需要改动空间转换开关来通过，但如果能量充足偶用漂浮的话也不必怎么费脑筋。第三版左端的风车可以用“喜”的旋风来使其转动，则右端的机关会被开启，不过貌似没什么实质用处，因为版面右上方就是关底了。

3-9：又是大弹簧跳跃的版面，还是以方向键上和跳跃键来配合进行弹跳吧，如果动作不熟练的话可以再辅之“喜”的漂浮进行落点调整，中途有不少小幽灵来进行骚扰，还是用“怒”火可以趋散他们一会。第二版又是用伞钩滑行的强制卷轴关卡，而且不能使用特殊能力，有一周目的经验后这里相信大家也能很熟练的通过，中途有飞乌龟的骚扰。第三版又是有一大群恐怖的死幽灵追赶的强制卷轴关卡，必须要用到“哀”来暴走向前冲，在有障碍的开始处也要按着B键不松来突破，在跳跃的阶台处基本上都有小水晶补充能量。整个关卡没有半点松懈的余地，必须一气呵成地冲过去，否则被幽灵们赶上了就又得重头再来，只要到了探光灯处就可以轻松地迈向关底了。

四、火山

4-7：第一版基本也是以跳跃为主，再配合下滞空和躲避空中的敌人，第二版在那一大串火葫芦挨着的地方尽量用哭暴走过去，或者滑铲躲避也可。第三版在中间的梯阶处有那种会改变方向喷火的机关，和当年的魂斗罗倒是很雷同的，再之后把空中的探号机关顶破后就到关底。

4-8：第一版跳跃过岩浆后就飘到上处台阶的探号机关那吧，站在上面用怒火，然后下方挡路的雕像就都会碎掉，其后又有一处魂斗罗式火舌机关需要注意下。第二版又是布满硝烟，由于路障和需要跳跃的地方比较多，不建议用哭的暴走，最好还是用旋风漂浮，因为还可以吹散硝烟。第三版水管关卡第三根水管处上去可以得到不少大金币，最后一根水管处上去就到达关底。

4-9：第一版没什么难度，第二版又是伞钩滑行的强制卷轴关卡，中间有几个缆绳交替的时候要注意下速度和跳跃时机的把握。第三版沿途有个样子看来很气愤的石头大叔，不断用怒火向下压可以让其粉身碎骨……，后面就是关底了。

邱智申	期待高考后，有更多的时间玩游戏，写歌了。（某编：《等待阳光》听起来不错哦）
读者资料	男，17岁，广东省英德市第一中学高三(17)班，513000



PSP	ACT	2008.2.21
	KOEI	1—2人/5040日元
大蛇无双		记忆容量864KB

光荣在推出了两个系列的无双作品之后，在2007年又将三国与战国的勇士们汇聚在魔王统治下的神秘世界的战场上。《大蛇无双》在PS2上推出之后一年，又迎来了PSP版，本作的移植度很高，广阔的作战地图和同屏多人的出色表现，使玩家们叹服于游戏制作的厚道。除了过场动画改为静态漫画的形式以及人物多边形有所缩水之外，游戏其他部分如语音、动作和流畅程度都保持了PS2版的风貌，正可谓各位拥有PSP的无双fan们不可不玩的游戏！

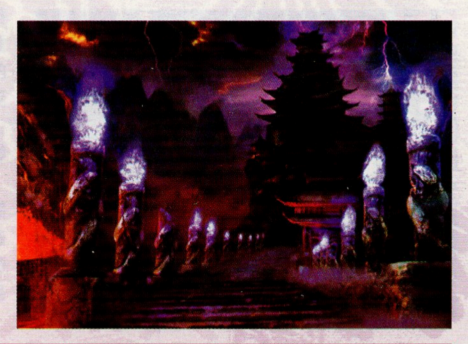
游戏基本操作	
摇杆	控制角色移动
方向键上/下	地图切换
方向键左/右	角色切换:
□	通常攻击
△	Charge攻击、马跳
○	无双奥义
×	跳跃、上下马
L	防御、受身、调整镜头。
R	特殊技
START	情报画面切换
SELECT	召唤马匹

小组作战与队员能力

《大蛇无双》的一大特色就是由三人一起协同作战，战斗开始前可在“メンバー変更”中更换使用的角色，在战斗时按方向键的左/右切换使用的角色。游戏中的角色有三种攻击类型：力、速、技。力属性的R技是消耗无双的大威力必杀技，在攻击时即使中了敌人的偷袭也不会停止。速属性的通常攻击更快，连击数高，还可以二段跳，到达一些需要绕远才能到的地方，大量节省时间。技属性武将在Charge攻击的时候按R可以使出威力更大EX Charge，或者在被敌人群殴的时候按R键反击，两者都消耗无双。说到无双，本作中角色的无双是不能靠按○键或杀敌（除非有“吸活”属性）回复的，想回复的时候，可以靠各种回复道具，或者将手头的人替换下场，这个人的体力和无双就可以慢慢地回复。在战斗中，只要有一人阵亡，就算Game Over，一定要注意。

武器的入手与融合

本作的武器获得与历代无双系列不同，不是在高难度下满足特定条件才能得到，而是在不同的关卡打倒一定的武将刷出来的。不停地刷就可以得到带有更多好属性的武器，以前得到的旧武器或者新得到的垃圾武器可以拿来融合，因此没有完全没用的武器。融合的前提是以一个比较好的武器作为主体，把不需要的武器作为附件融合上去，还可以追加新槽。LV 4的武器在“难”难度下，任意3星以上的关卡，或者在“激难”难度下任



意1星以上的关卡，打倒武将后随机得到。武器在融合时，可以追加其中的属性，需要消耗经验值。各类属性上限是10，攻击力增加最高为20。在Charge攻击的时候，属性效果就会出现。冰和炎两种属性不能同时发动，但是它们可以和雷搭配。推荐全武将使用的属性为阳、斩、极意三种。一把LV4武器，在装备了高等级可以叠加的属性之后，即使是在“激难”的难度下，秒杀敌兵敌将也并不是什么新鲜的事情。

下面是武器的属性详细列表：

属性	需要经验值	效果	备注
雷	500	利用放电造成广范围损伤	配合“斩”、“极意”可以瞬间清理杂兵
阳	550	攻击时无视防御	全武将推荐，在难度高的时候是必须的
炎	600	燃烧给予对方损伤	适合与“破天”属性配合
冰	700	利用冰冻停止敌人行动,给其造成极大伤害	适合地面作战
斩	800	小兵一定机率秒杀；对武将下血也很快	和阳属性一样都是高难度必备的
破天	300	对浮空敌人的攻击力上升	适合擅长浮空技的武将
神速	300	攻击速度增快	只对Charge攻击有效
极意	350	攻击力上升	这是所有难度必备的技能之一,单纯提升攻击力
背水	400	体力降低，增加攻击力	很鸡肋的技能，尤其不适合高难度
旋风	400	攻击范围增大	仅限于实体兵器，发波无效。
勇猛	500	对武将攻击力上升	基本上是鸡肋
分身	400	攻击时会出现分身	攻击命中后会追加攻击
吸生	600	吸收敌人体力	高难度不推荐使用，适合广范围Charge攻击
吸活	700	吸收敌人无双	只有Charge攻击才有效，吸收量过少，不实用。

游戏中的道具

本作在本作中，除了回复和辅助的有时间限制的道具外，提升武将能力的装备道具全部被取消了。但是角色们可以在游戏中取得“技能”，只要完成了特定的条件，就可以入手。关于所有角色的能力获得在后面的表中有详细说明。

经验值与武器的获得

本作的经验值、等级和武器都离不开一个“刷”字。由于可以小队作战，只要有一个厉害角色，带着两个白板去打稍微高一点难度的地方都可以轻松地升级刷武器。根据PS2版的经验，454里的老妖怪左慈是刷经验和武器的最好人选。首先他的方向键+R+□很好用，先把他练到满，配上带有阳、斩、雷、极意等属性的冥天照符，基本上就可以平趟了。不过首先得把全势力过关才能使用他。刷武器在低难度下适合去战国7章外传金崎，高难度适合去激难的吴2章外传，先干掉3个大众脸然后直接干掉明智光秀。在1星的激难关卡中这是最容易刷武器的了，但是难度毕竟很高，还是先练练并且及时存档比较好。

技能	效果
体力增加	体力最大值增加
无双增加	无双最大值增加
攻击强化	攻击力上升
防御强化	防御力上升
速度上升	移动速度上升
马术强化	骑马时攻击力、防御力上升。召唤出的马也会更好
运上升	能够拿到更好的宝物
力型强化	力型角色的攻击力上升
速型强化	速型角色的攻击力上升
技型强化	技型角色的攻击力上升
特殊强化	Charge攻击的威力上升
必杀强化	无双的攻击的威力上升
经验值增	获得经验值增加
消费轻减	无双消费量减少
连击回复	打出10次以上的连击时体力回复
回复体力	体力慢慢自动回复
回复无双	无双慢慢自动回复
待机回复	替下去的队员在待机时回复速度上升



黄赞	在学习中逆转，在游戏中涅磐，在游戏和学习中创造属于自己的最终幻想！
读者资料	男，19岁，广西玉林市一中理二班，537000，QQ：215918578

全无双武将资料汇总

在无双的世界里，一共有79名武将。每个人的能力都是不同的，而且适合使用的武器属性也不一样。在使用这些角色的时候，要根据他们的能力进行调整。另外每一名角色有一件增加R技的特殊道具，取得方法比较复杂，这也是本作中数不多的需要动一些脑子才能达成的事情。这些道具的具体获得方法和人物的资料在下面有详细的说明，请大家自己阅读。





赵云

攻击类型：技		
使用条件：蜀初期		
武器	名称	基本攻击力
第一	直枪	10
第二	钢直枪	20
第三	龙胆	40
第四	豪龙胆	80

特技

级别	名称	习得条件
1	体力增加	击破3名武将
2	回复无双	体力维持在30%以上击破3名武将
3	防御强化	战斗开始后10分之内110人击破
4	速型强化	不消费无双、战斗开始后8分之内180人击破

角色专用道具

孔明の锦袋：蜀7章“江户城の战い”，战斗开始10分之内,天守炎上事件发生,之后出现贵重品报告。必要击破人数：100



张飞

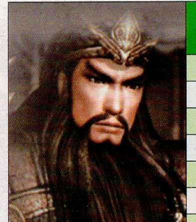
攻击类型：力		
使用条件：蜀7章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	铁矛	12
第二	钢铁矛	24
第三	蛇矛	48
第四	破军蛇矛	96

特技

级别	名称	习得条件
1	体力增加	击破3名武将
2	力型强化	70人击破+击破3名武将
3	攻击强化	体力维持在50%以上110人击破
4	回复无双	不消费无双、体力维持在65%以上180人击破

角色专用道具

桃园の酒：蜀终章外传“三方ヶ原の战い”，阻止敌军补给（尽快击破张鲁），将董卓、远吕智以外的三国武将全部击破。浜松城全门开门后，出现贵重品报告。必要击破人数：300



关羽

攻击类型：力		
使用条件：蜀7章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	偃月刀	11
第二	大偃月刀	22
第三	青龙偃月刀	44
第四	黄龙偃月刀	88

特技

级别	名称	习得条件
1	攻击强化	击破3名武将
2	马术强化	体力维持在30%之内70人击破
3	体力增加	100人击破+击破4名武将
4	力型强化	不消费无双、战斗开始后8分之内180人击破

角色专用道具

春秋左氏传：蜀终章外传“三方ヶ原の战い”，阻止敌军补给（尽快击破张鲁），将除了董卓、远吕智以外的三国武将全部击破。浜松城全门开门后出现出现贵重品报告。必要击破人数：300



诸葛亮

攻击类型：技		
使用条件：蜀7章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	羽扇	9
第二	翼扇	18
第三	白羽扇	36
第四	朱雀羽扇	72

特技

级别	名称	习得条件
1	必杀强化	60人击破
2	特殊强化	体力维持在30%以上80人击破
3	无双增加	战斗开始后10分之内击破4名武将
4	消费轻减	不消费无双、战斗开始后8分内击破6名武将

角色专用道具

出师表：蜀终章“古志城の战い”，打破妲己之后进军(敌前线部队击破→幻术封印→喷火炮制压),将进军准备不充分的前田庆次、吕布击破,再将妲己击破,远吕智出现,将再出现的妲己击破,出现贵重品报告。

任清宇	增加了页码，感觉还可以，有点眼花。
读者资料	男，18岁，河北省唐山市路北区3号小区116楼5门301室，063000，QQ：373940773



刘备

攻击类型：技

使用条件：蜀终章通关

武器	名称	基本攻击力
第一	尖剑	9
第二	钢尖剑	19
第三	黄龙剑	38
第四	真黄龙剑	76

特技

级别	名称	习得条件
1	防御强化	60人击破
2	速型强化	70人击破+击破3名武将
3	马术强化	不消费无双、体力维持在50%以上击破3名武将

角色专用道具

敬母の草鞋：蜀终章“古志城の战い”保证全体我方武将生存，将初次出现的妲己击破，远吕智出现后，出现贵重品报告。必要击破人数：150注意：队伍里不能有诸葛亮，否则的话无法引发剧情，就无法达成过关的条件。



马超

攻击类型：力

使用条件：战国1章外传过关

武器	名称	基本攻击力
第一	铁枪	11
第二	钢铁枪	22
第三	铁骑尖	45
第四	龙骑尖	90

特技

级别	名称	习得条件
1	攻击强化	击破3名武将
2	速度上升	战斗开始后12分之内80人击破
3	马术强化	不消费无双、战斗开始后10之分内100人击破
4	力型强化	不消费无双、战斗开始后8分之内击破6名武将

角色专用道具

西凉锦の手纲：战国3章外传“下邳の战い”，自己将曹仁以外的敌方武将全部击破。（陆逊救出后，接近敌本阵，敌方武将集结，此时下手比较好。）



黄忠

攻击类型：技

使用条件：战国1章过关

武器	名称	基本攻击力
第一	盘刀	9
第二	大盘刀	19
第三	旋风斩	39
第四	破邪旋风斩	78

特技

级别	名称	习得条件
1	回复体力	击破3名武将
2	无双增加	70人击破+击破3名武将
3	速型强化	体力维持在50%以上110人击破

角色专用道具

黄忠弓：战国2章“本能寺の战い”。灭火活动成功后，按照周瑜→孙尚香→妲己的顺序击破。必要击破人数：300



姜维

攻击类型：速

使用条件：蜀2章外传过关：

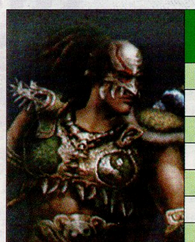
武器	名称	基本攻击力
第一	三尖枪	9
第二	三尖铁枪	19
第三	龙颚闪	39
第四	昂龙颚闪	78

特技

级别	名称	习得条件
1	攻击强化	60人击破
2	技型强化	战斗开始后12分之内击破3名武将
3	必杀强化	体力维持在50%以上，110人击破
4	待机回复	不消费无双、战斗开始后8分之内180人击破

角色专用道具

兵法二十四编：蜀3章外传“贱ヶ岳の战い”，战斗开始后5分之内救出全部北条军的成员，获得庞德的称赞，之后在地图北东部的敌军进军开始前将曹仁击破。必要击破人数：300



魏延

攻击类型：速

使用条件：蜀3章过关

武器	名称	基本攻击力
第一	长柄双刀	9
第二	眉尖刀	19
第三	双极星	39
第四	双极灭星	78

特技

级别	名称	习得条件
1	技型强化	击破3名武将
2	速度上升	70人击破+击破3名武将
3	回复无双	不消费无双、体力维持在50%以上100人击破

角色专用道具

反骨相の面：蜀4章外传“赤壁逃亡战”，战斗开始2分之内（之前必须把马术强化到8），将石川五右卫门的宝物一共10个全部入手，再将风魔小太郎、宫本武藏击破。必要击破人数：300

乐洋	我希望增加游戏的评点，东京游戏机的发展情况。（猴子：东京？日本游戏界的发展吗……）
读者资料	男，12岁，云南省临沧市临翔区武警内卫支队家属区1单元五楼502号，677000



庞统

攻击类型：速		
使用条件：魏4章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	幻杖	9
第二	梦幻杖	18
第三	风神杖	36
第四	豪风神杖	72

特技		
级别	名称	习得条件
1	无双增加	60人击破
2	技型强化	战斗开始后12分之内击破3名武将
3	必杀强化	体力维持在50%以上110人击破
4	消费轻减	不消费无双、战斗开始后8分之内击破6名武将

角色专用道具

水镜绢布：魏5章“小田原城の战い”，战斗开始之后不久，提示出现，在前面与丰臣秀赖、曹操、孙坚遭遇，这些敌人要各在1分之内全部击破。必要击破人数：100



月英

攻击类型：技		
使用条件：蜀2章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	战戈	9
第二	舞斗戈	18
第三	苍月	37
第四	湖底苍月	75

特技		
级别	名称	习得条件
1	速型强化	60人击破
2	必杀强化	战斗开始后12分之内击破3名武将
3	消费轻减	不消费无双、体力维持在50%以上击破3名武将
4	防御强化	战斗开始后6分之内180人击破

角色专用道具

络操り人形：蜀3章“成都の战い”，将全部传令击破，从成都城北侧进入，保证魏延军全部生存，再将真田幸村击破。必要击破人数：300



关平

攻击类型：力		
使用条件：战国1章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	斩马刀	9
第二	斩马豪刀	19
第三	飞龙裂空刀	39
第四	神龙升天刀	79

特技		
级别	名称	习得条件
1	体力增加	击破3名武将
2	力型强化	70人击破+击破3名武将
3	经验值增	不消费无双、体力维持在50%，击破3名武将
4	攻击强化	战斗开始后6分之内180人击破

角色专用道具

云长钵卷：战国5章外传“长筱の战い”，护卫骑马队2回之后，将曹仁→周泰击破。必要击破人数：300



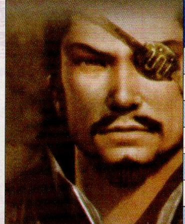
星彩

攻击类型：速		
使用条件：蜀初期		
武器	名称	基本攻击力
第一	叉突矛	9
第二	叉突破矛	19
第三	光晕	38
第四	煌天	76

特技		
级别	名称	习得条件
1	技型强化	击破3名武将
2	速度上升	战斗开始后12分之内80人击破
3	回复无双	不消费无双、体力维持在50%以上100人击破
4	防御强化	战斗开始后6分之内180人击破

角色专用道具

翼德の首饰蜀1章“上田城の战い”战斗开始后5分之内将脱出地点前出现的张合击破。为了防止赵云败北，在城内立花音千代出现的地点将敌人全部清理干净,以便和他合流）必要击破人数：100,注意：队伍里不能有赵云。



夏侯敦

攻击类型：速		
使用条件：魏4章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	朴刀	10
第二	吴钩	21
第三	麒麟牙	42
第四	灭麒麟牙	84

特技		
级别	名称	习得条件
1	体力增加	击破3名武将
2	连击回复	体力维持在30%以上击破3名武将
3	技型强化	体力维持在50%以上110人击破
4	攻击强化	180人击破+击破6名武将

角色专用道具

不臣の眼带：魏6章“陈仓の战い”，战斗开始后6分之内，在朝仓援军第二阵到达前，将お市击破，将城壁据点2处制压。甘宁出击开始后，出现贵重品报告。必要击破人数：200



典韦

攻击类型：技		
使用条件：魏7章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	战斧	11
第二	战迅斧	23
第三	牛头	47
第四	真极牛头	94

特技

级别	名称	习得条件
1	体力增加	击破3名武将
2	攻击强化	战斗开始后12分之内80人击破
3	速型强化	体力维持在50%以上击破4名武将
4	经验值增	不消费无双、体力维持在65%以上击破6名武将

角色专用道具

牙门の旗：魏终章外传“合肥新城の战い”，将任意一处内门突破（或破坏）后，在3分之内将吕布击破。必要击破人数：300



许褚

攻击类型：力		
使用条件：魏1章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	碎棒	11
第二	破碎棒	23
第三	蚩尤碎	46
第四	蚩尤爆布碎	92

特技

级别	名称	习得条件
1	运上升	60人击破
2	体力增加	战斗开始后12分之内击破3名武将
3	力型强化	体力维持在50%以上击破4名武将
4	回复无双	不消费无双、体力维持在65%以上180人击破

角色专用道具

牛尾の首布：魏4章外传“杂贺の战い”，武田、上杉军出现后、在4分之内将武田信玄、上杉谦信、直江兼续击破。在下达今川义元击破命令之后出现贵重品报告。另外，火计能否成功与入手条件无关。必要击破人数：300（今川登场前达成）



曹操

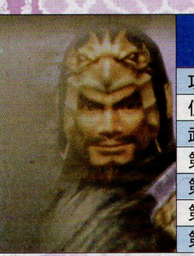
攻击类型：速		
使用条件：魏7章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	将剑	9
第二	将明剑	19
第三	倚天の剑	38
第四	倚天の奸剑	76

特技

级别	名称	习得条件
1	无双增加	60人击破
2	经验值增	体力维持在30%以上击破3名武将
3	技型强化	体力维持在50%以上击破4名武将

角色专用道具

孟德新书：魏终章“古志城の战い”，战斗开始后5分之内自己将伊达政宗、前田庆次击破。击破后台词出现，出现贵重品报告。必要击破人数：200



夏侯渊

攻击类型：力		
使用条件：魏4章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	碎棍	10
第二	破碎棍	21
第三	九天断	42
第四	金刚九天断	84

特技

级别	名称	习得条件
1	力型强化	60人击破
2	必杀强化	战斗开始后12分之内击破3名武将
3	体力增加	100人击破+击破4名武将
4	回复体力	不消费无双、体力维持在65%以上180人击破

角色专用道具

夏侯弓：魏6章外传“凉洲の战い”，战斗开始后8分之内、自己将全部妖术兵长和假曹丕，出现贵重品报告。（将甄姬进军路线上的敌人和敌据点清除干净，假曹丕会优先出现）



张辽

攻击类型：力		
使用条件：魏初期		
武器	名称	基本攻击力
第一	钩镰刀	10
第二	大钩镰刀	21
第三	青龙钩镰刀	43
第四	黄龙钩镰刀	86

特技

级别	名称	习得条件
1	马术强化	50人击破
2	力型强化	战斗开始后12分之内击破3名武将
3	无双增加	100人击破+击破4名武将
4	攻击强化	180人击破+击破6名武将

角色专用道具

白马篇：魏3章外传“冀州讨伐战”，战斗开始后在3分之内将服部半藏、风魔小太郎、くのいち击破。必要击破人数：300



司马懿

攻击类型：速		
使用条件：战国6章外传过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	燕扇	8
第二	鹰扇	17
第三	黑羽扇	35
第四	穷奇羽扇	71

特技		
级别	名称	习得条件
1	技型强化	60人击破
2	必杀强化	体力维持在30%以上80人击破
3	消费轻减	不消费无双、体力维持在50%以上击破3名武将

角色专用道具

司马法：魏6章“陈仓の战い”，最初不将お市击破，等朝仓援军第一阵到达之后，将城壁上2处据点制压→保证夏侯敦生存，在朝仓军本队到达之前将お市击破。甘宁出阵后，出现贵重品报告。必要击破人数：200



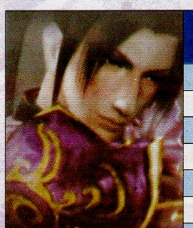
徐晃

攻击类型：技		
使用条件：魏初期		
武器	名称	基本攻击力
第一	大斧	9
第二	豪大斧	19
第三	牙断	39
第四	白虎牙断	79

特技		
级别	名称	习得条件
1	回复无双	击破3名武将
2	无双增加	战斗开始后12分之内80人击破
3	体力增加	100人击破+击破4名武将
4	速型强化	不消费无双、体力维持在65%以上180人击破

角色专用道具

武义白布：魏1章“杭濑川の战い”，按照许楮→夏侯渊→张角的顺序将敌人击破。必要击破人数：500
由于这一关需要击破的杂兵人数比较多，在打倒许楮之前，先在许楮旁边的据点刷人。



张合

攻击类型：速		
使用条件：魏2章外传过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	铁钩	9
第二	飞鹰爪	17
第三	朱雀爪	38
第四	朱雀虹	76

特技		
级别	名称	习得条件
1	速度上升	击破3名武将
2	技型强化	70人击破+击破3名武将
3	连击回复	不消费无双、战斗开始后10分之内击破3名武将

角色专用道具

战美の蔷薇：魏2章“天水の战い”，在敌人主力部队出现之后，严防死守，不能让据点陷落，在3处据点防卫成功后出现贵重品报告。必要击破人数：300



甄姬

攻击类型：速		
使用条件：魏6章外传过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	铁笛	8
第二	春后笛	17
第三	月妖	34
第四	月妖日狂	69

特技		
级别	名称	习得条件
1	无双增加	60人击破
2	技型强化	70人击破+击破3名武将
3	回复体力	不消费无双、体力维持在50%以上100人击破

角色专用道具

妖姬の古琴：魏5章“小田原城の战い”，战斗开始后，敌人会大举进攻。这时需要在在10分之内将妲己以外的敌方武将全部击破（包括以援军姿态出现的敌人），之后出现发现贵重品的报告。必要击破人数：200



曹仁

攻击类型：技		
使用条件：战国5章外传过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	牙壁	9
第二	碎牙壁	19
第三	鹤嘴鹏翼	38
第四	凤嘴凰翼	76

特技		
级别	名称	习得条件
1	防御强化	击破3名武将
2	特殊强化	体力维持在30%以上80人击破
3	待机回复	不消费无双、战斗开始后10分之内100人击破

角色专用道具

尉缭子：战国6章外传“小田原城决战”。尽快到达司马懿、诸葛亮所在的中央砦，看破空城计→将稻姬、孙尚香击破。必要击破人数：300

陆潇伟　我给你们写了改版的建议，但是寄的时候你们已经改好了，我很郁闷。（猴子：有这份心意就好。）

读者资料　男，19岁，江苏省太仓市城厢镇锦州路水关园5-404室，215400



曹丕

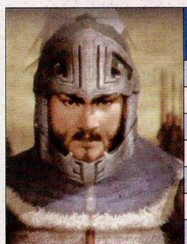
攻击类型：技		
使用条件：魏初期		
武器	名称	基本攻击力
第一	双刃剑	9
第二	双刃牙剑	18
第三	灭奏	37
第四	无奏	75

特技

级别	名称	习得条件
1	防御强化	60人击破
2	经验值增	体力维持在30%以上击破3名武将
3	特殊强化	体力维持在50%以上110人击破
4	速型强化	不消费无双、战斗开始后8分之内180人击破

角色专用道具

典论：魏2章外传“南中侵攻战”，战斗开始后在5分之内将真田幸村、祝融、孟获击破（与是否打倒张合无关），时间很紧需要多杀杂兵，不然无法达成条件。要增加击破数的话，可以在地图以南的敌据点刷人。必要击破人数：400



庞德

攻击类型：力		
使用条件：蜀3章外传过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	双戟	10
第二	顽双戟	21
第三	拔山盖世	43
第四	惊天动地	87

特技

级别	名称	习得条件
1	攻击强化	击破3名武将
2	力型强化	70人击破+击破3名武将
3	经验值增	体力维持在50%以上110人击破
4	必杀强化	不消费无双、战斗开始后8分之内击破5名武将

角色专用道具

决死の棺桶：蜀1章“上田城の战い”，一直跟着赵云走，不要使其陷入苦战求援，这时将张合击破时出现贵重品报告。必要击破人数：300



周瑜

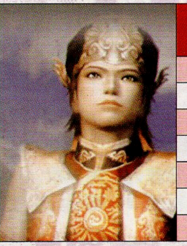
攻击类型：技		
使用条件：吴1章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	铁剑	9
第二	斩铁剑	19
第三	古锭刀	38
第四	古锭刀真打	76

特技

级别	名称	习得条件
1	连击回复	60人击破
2	无双增加	70人击破+击破3名武将
3	速型强化	体力维持在50%以上110人击破
4	必杀强化	不消费无双、战斗开始后8分之内击破5名武将

角色专用道具

天下二分の书：吴3章“小谷城の战い”，接近之后出现墙壁爆破事件，等待敌援军到来，之后将包括援军的岛津4人众全部击破，出现贵重品报告。（甘宁、凌统可以不管）



陆逊

攻击类型：技		
使用条件：战国3章外传过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	双剑	9
第二	飞双剑	18
第三	飞燕	37
第四	闪飞燕	74

特技

级别	名称	习得条件
1	速度上升	60人击破
2	技型强化	70人击破+击破3名武将
3	必杀强化	体力维持在50%以上110人击破
4	消费轻减	不消费无双、战斗开始后8分之内击破6名武将

角色专用道具

六韬：战国7章“五丈原の战い”，依靠自己将落石工作部队、前田庆次、伊达政宗击破。必要击破人数：300



太史慈

攻击类型：速		
使用条件：吴2章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	双鞭	10
第二	双蛇鞭	21
第三	虎扑殴狼	42
第四	虎扑殴狼改	84

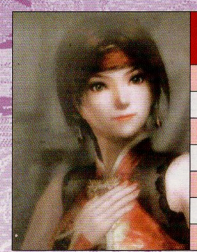
特技

级别	名称	习得条件
1	体力增加	击破3名武将
2	攻击强化	战斗开始后12分之内80人击破
3	特殊强化	体力维持在50%以上110人击破
4	经验值增	不消费无双、体力维持在65%以上击破6名武将

角色专用道具

六十日誓书：吴5章“关ヶ原の战い”，战斗开始后4分之内将全部大筒制压，将稻姬、大乔、孙尚香自己击破（稻姬要击破2次）。必要击破人数：300

胡跃冬	希望增加怀旧老游戏，如FC。（猴子：掌机上的FC……模拟器的话可以讲讲。）
读者资料	男，18岁，辽宁省盖州市第一高级中学高二20班，115200



孙尚香

攻击类型：速		
使用条件：吴5章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	夏圈	9
第二	圆月圈	18
第三	乾坤圈	37
第四	日月乾坤圈	64

特技		
级别	名称	习得条件
1	速度上升	60人击破
2	连击回复	体力60%を维持し击破3名武将
3	无双增加	战斗开始后10分之内击破4名武将
4	技型强化	不消费无双、战斗开始后8分之内180人击破

角色专用道具

玄德腕轮：吴7章“小牧长久手の战い”，战斗开始之后，敌人部队出现。这时先要救人。将孙权、孙坚救出后，再依靠自己的力量将董卓、司马懿、张合击破。必要击破人数：300



孙坚

攻击类型：速		
使用条件：吴7章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	牙剑	9
第二	狼牙剑	19
第三	天狼剑	39
第四	真天狼剑	78

特技		
级别	名称	习得条件
1	攻击强化	60人击破
2	经验值增	70人击破+击破3名武将
3	特殊强化	体力维持在50%以上击破4名武将

角色专用道具

玉玺：吴传终章“古志城の战い”，在15分内进入古志城内城。这一仗基本上要求速攻，如果自己的等级不够，可以使用其他角色代替自己把拦路的敌人清理干净，在进入古志城的时候，就会出现贵重品发现的报告了。必要击破人数：300人



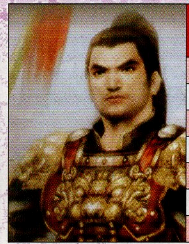
孙权

攻击类型：力		
使用条件：吴7章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	积刃剑	9
第二	大积刃剑	18
第三	皇狼剑	37
第四	白炎皇狼剑	75

特技		
级别	名称	习得条件
1	力型强化	击破3名武将
2	防御强化	战斗开始后12分之内80人击破
3	经验值增	不消费无双、体力维持在50%以上100人击破
4	必杀强化	不消费无双、战斗开始后8分之内击破5名武将

角色专用道具

孙氏の兵法：吴终章“古志城の战い”，将全喷火炮砦制压，与吕布交战将其击破，在北砦东、西门开门后，出现贵重品报告。必要击破人数：300



吕蒙

攻击类型：速		
使用条件：吴3章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	断戟	9
第二	刚断戟	19
第三	虎颚	39
第四	白虎颚	79

特技		
级别	名称	习得条件
1	特殊强化	击破3名武将
2	必杀强化	体力维持在30%以上击破3名武将
3	经验值增	不消费无双、体力维持在50%以上击破3名武将

角色专用道具

战国策：吴7章外传“冀州の战い”，战斗开始后在5分之内将第一次出现的本多忠胜击破。如果担心打不过他的话可以降低难度，或者让别人替自己打，打到他快挂的时候换回来。必要击破人数：100



甘宁

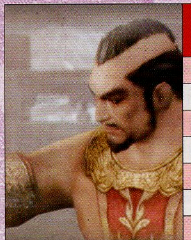
攻击类型：速		
使用条件：魏6章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	甲刀	11
第二	甲牙刀	23
第三	霸江	46
第四	霸海	92

特技		
级别	名称	习得条件
1	必杀强化	击破3名武将
2	技型强化	战斗开始后12分之内80人击破
3	速度上升	100人击破+击破4名武将
4	连击回复	不消费无双、战斗开始后8分之内击破6名武将

角色专用道具

鹅鸟の羽：魏7章外传“南中争霸战”，确保连合军全武将生存，将吕布击破（本多军败走与否与此无关）。必要击破人数：400

宋春雷 狸猫君的文章可多登一点，我可是看着他的文章长大的哦！另外PGBAR的页数也可以增加一点。（猴子：你……今年贵庚？）
读者资料 男，14岁，江苏省淮安市服装集团周素华转，223200，QQ：756274044



黄盖

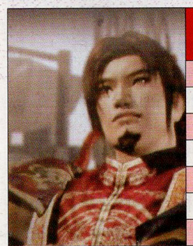
攻击类型：力		
使用条件：魏5章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	铁鞭	9
第二	铁碎鞭	19
第三	断河鞭	39
第四	断海鞭	79

特技

级别	名称	习得条件
1	攻击强化	60人击破
2	防御强化	战斗开始后12分之内击破3名武将
3	力型强化	体力维持在50%以上击破4名武将
4	经验值增	不消费无双、体力维持在65%以上击破6名武将

角色专用道具

孙吴の酒：魏4章“夷陵の战い”，将第一次出现的夏侯敦或夏侯渊用自力击破（其中一个如果被NPC打倒，将剩下的一个击破也可以得到）。必要击破人数：100



孙策

攻击类型：力		
使用条件：吴初期		
武器	名称	基本攻击力
第一	旋棍	10
第二	旋括棍	20
第三	小霸王	40
第四	霸王	80

特技

级别	名称	习得条件
1	防御强化	击破3名武将
2	力型强化	战斗开始后12分之内80人击破
3	必杀强化	体力维持在50%以上110人击破
4	经验值增	不消费无双、体力维持在65%以上击破6名武将

角色专用道具

孙膑兵法：吴4章“大坂城の战い”,在战斗开始之后向中央的道路前进,在岛左近说出“やれやれ……”的台词字后,回到东边的道上，将孙坚救出再将所有敌方武将自己击破，之前要将必要击破人数达成。必要击破人数：500



大乔

攻击类型：速		
使用条件：吴5章外传过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	樱扇	7
第二	紫禁扇	15
第三	乔美	31
第四	乔美丽	62

特技

级别	名称	习得条件
1	速度上升	60人击破
2	速型强化	70人击破+击破3名武将
3	待机回复	不消费无双、战斗开始后10分之内100人击破

角色专用道具

月光花の发饰：吴4章外传“宛城の战い”，保持德川家康的体力在50%以上，将庞德击破。必要击破人数：300



小乔

攻击类型：速		
使用条件：战国3章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	桃扇	7
第二	天宫扇	15
第三	乔佳	31
第四	乔佳丽	63

特技

级别	名称	习得条件
1	技型强化	60人击破
2	运上升	体力维持在30%以上80人击破
3	回复无双	不消费无双、体力维持在50%以上100人击破

角色专用道具

阳光花の发饰：战国7章外传“金ヶ崎の战い”，剧情发生之后，首先要保证传令兵的安全，不要让他们挂了。传令兵脱出成功之后，在我方援军到来之前将张合、吕布击破，之后就出现贵重品发现的报告。必要击破人数：300



周泰

攻击类型：速		
使用条件：吴6章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	弧刀	10
第二	迅弧刀	20
第三	晓	40
第四	宵	81

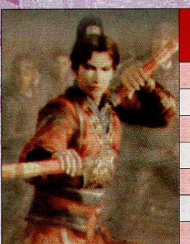
特技

级别	名称	习得条件
1	体力增加	击破3名武将
2	速度上升	战斗开始后12分之内80人击破
3	技型强化	体力维持在50%以上击破4名武将
4	待机回复	不消费无双、战斗开始后8分之内180人击破

角色专用道具

青伞盖：吴7章“小牧长久手の战い”，将孙权、孙坚救出后，进入敌人本阵的时候出现贵重品报告。必要击破人数：200

钟凯	希望增加游戏汗化资料，游戏评价。（猴子：……汗化？我先汗化了……）
读者资料	男，16岁，四川省绵阳中学，612000



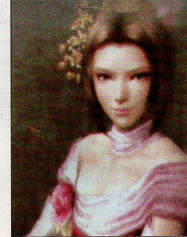
凌统

攻击类型：速		
使用条件：战国5章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	两节棍	9
第二	两节烈棍	19
第三	波涛	38
第四	怒涛	76

特技		
级别	名称	习得条件
1	速度上升	60人击破
2	技型强化	70人击破+击破3名武将
3	连击回复	不消费无双、战斗开始后10分之内100人击破
4	运上升	不消费无双、战斗开始后8分之内击破5名武将

角色专用道具

仲谋上衣：战国6章“樊城の战い”，首先需要处理掉路上碍事的敌人，在前线连续击破3名武将，之后发生剧情，信长要求进攻水门，这时候立刻到水门那里，首先击破于禁，然后击破张合，之后就会出现贵重品报告了。



貂蝉

攻击类型：技		
使用条件：魏5章外传过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	双锤	8
第二	芙蓉锤	17
第三	丽玉锤	34
第四	金丽玉锤	68

特技		
级别	名称	习得条件
1	无双增加	60人击破
2	速型强化	70人击破+击破3名武将
3	回复体力	不消费无双、体力维持在50%以上100人击破

角色专用道具

奉先簪：魏7章“山崎の战い”，先将敌本阵周围的武将（司马懿、李肃、张英、风鬼）击破，在董卓的台词出现后，将出现的伏兵部队全部自己击破，出现贵重品报告。必要击破人数：100



吕布

攻击类型：力		
使用条件：在全势力终章外传中将吕布击破		
武器	名称	基本攻击力
第一	铁戟	12
第二	方天戟	25
第三	方天画戟	50
第四	无双方天戟	100

特技		
级别	名称	习得条件
1	体力增加	击破3名武将
2	攻击强化	战斗开始后12分之内80人击破
3	马术强化	不消费无双、战斗开始后10分之内100人击破
4	力型强化	不消费无双、战斗开始后8分之内击破6名武将

角色专用道具

飞将铠：吴终章外传“赤壁の战い”，战斗开始后在9分之内将1000人击破（可在伊达政宗旁边的据点刷人。推荐2人同打）必要击破人数：1000



董卓

攻击类型：力		
使用条件：战国4章外传过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	狱刀	11
第二	炼狱刀	22
第三	罗刹	44
第四	阿修罗	89

特技		
级别	名称	习得条件
1	体力增加	击破3名武将
2	力型强化	70人击破+击破3名武将
3	待机回复	不消费无双、战斗开始后10分之内100人击破

角色专用道具

九锡：战国3章“九州の战い”，在敌人的军团出现之后，按照岛左近→小乔→阿国的顺序把他们逐一击破，注意顺序，如果打错了的话可是得不到道具的。将这些敌人击破之后，就会出现贵重品的报告了。必要击破人数：300



袁绍

攻击类型：技		
使用条件：蜀5章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	宝剑	9
第二	大宝剑	18
第三	霸道剑	37
第四	真霸道剑	75

特技		
级别	名称	习得条件
1	速型强化	60人击破
2	防御强化	战斗开始后12分之内击破3名武将
3	经验值增	不消费无双、战斗开始后10分之内击破3名武将
4	运上升	不消费无双、体力维持在65%以上击破5名武将

角色专用道具

霸道铠：蜀7章外传“西凉の战い”在开始地点将敌人清理干净之后，在地图西南的地方刷人，等董卓出现之后将其击破。必要击破人数：300

李嘉闵 为什么奖品缩水了！不要啊！还有对于新栏目赞一个！哈哈！
读者资料 男，17岁，湖北省黄石市第二中学高二22班，435003，QQ：84382916



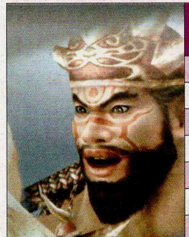
张角

攻击类型：技		
使用条件：战国3章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	妖杖	8
第二	南仙杖	16
第三	火神杖	32
第四	轰火神杖	64

特技		
级别	名称	习得条件
1	运上升	60人击破
2	回复体力	体力维持在30%以上击破3名武将
3	速型强化	体力维持在50%以上110人击破
4	必杀强化	不消费无双、战斗开始后8分之内击破5名武将

角色专用道具

太平要术：战国5章“官渡の战い”，战斗开始后在4分之内将貂蝉、妖术兵长、金鬼全部击破。必要击破人数：300



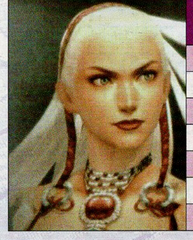
孟获

攻击类型：力		
使用条件：蜀4章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	蛮拳	11
第二	玄甲拳	23
第三	兽王	47
第四	百兽王	94

特技		
级别	名称	习得条件
1	力型强化	60人击破
2	体力增加	战斗开始后12分之内击破3名武将
3	运上升	体力维持在50%以上击破4名武将
4	经验值增	不消费无双、体力维持在65%以上击破6名武将

角色专用道具

南中王の王冠：蜀6章外传“手取川の战い”，剧情发现之后，剑豪众受到敌人的威胁，这时要将有威胁的敌人全部击破，确保全剑豪众生存，要击破的敌人有稻姬、张合、吕布。必要击破人数：300



祝融

攻击类型：力		
使用条件：蜀4章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	投弧刃	9
第二	飞影刃	19
第三	火焰	39
第四	业火	79

特技		
级别	名称	习得条件
1	攻击强化	击破3名武将
2	力型强化	战斗开始后12分之内80人击破
3	必杀强化	体力维持在50%以上110人击破
4	消费轻减	不消费无双、战斗开始后8分之内击破6名武将

角色专用道具

火神の羽：蜀5章外传“街亭の战い”，在夹击成功前将孙尚香击破。必要击破人数：300



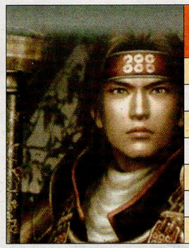
左慈

攻击类型：速		
使用条件：全势力剧本通关		
武器	名称	基本攻击力
第一	咒符	12
第二	神仙符	24
第三	荒天导符	49
第四	冥天照符	98

特技		
级别	名称	习得条件
1	经验值增	击破3名武将
2	攻击强化	战斗开始后12分之内击破3名武将
3	无双增加	体力维持在50%以上击破4名武将
4	技型强化	不消费无双、体力维持在65%以上击破6名武将

角色专用道具

遁甲天书：魏终章“古志城の战い”将吕布击破。吕布的势力不可小视，实在不行就降低游戏的难度，只要打败了吕布就会出现贵重品的报告。必要击破人数：300



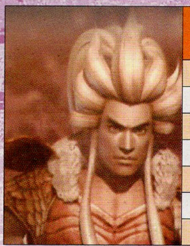
真田 幸村

攻击类型：技		
使用条件：蜀3章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	十文字枪	10
第二	赤龙枪	20
第三	红牙飞燕	40
第四	炎枪素戋鸣	80

特技		
级别	名称	习得条件
1	攻击强化	击破3名武将
2	防御强化	战斗开始后12分之内80人击破
3	速型强化	体力维持在50%以上击破4名武将
4	连击回复	不消费无双、战斗开始后8分之内击破6名武将

角色专用道具

六文钱：蜀7章“江户城の战い”，战斗开始后8分之内将张飞、关羽击破。必要击破人数：300



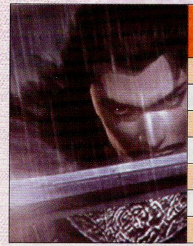
前田 庆次

攻击类型：力		
使用条件：吴6章外传过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	二又矛	12
第二	战神乐	24
第三	豪气皆朱枪	48
第四	天之琼眸	96

特技		
级别	名称	习得条件
1	攻击强化	60人击破
2	马术强化	体力维持在30%以上70人击破
3	力型强化	110人击破+击破4名武将

角色专用道具

庆次道中日记：吴3章外传“建业城の战い”，使用前田庆次将董卓、甄姬、伊达政宗击破。



织田 信长

攻击类型：技		
使用条件：战国初期		
武器	名称	基本攻击力
第一	鬼切	9
第二	压し切长谷部	18
第三	妙法千五村正	37
第四	蛇之鹿正	75

特技		
级别	名称	习得条件
1	特殊强化	60人击破
2	防御强化	战斗开始后12分之内击破3名武将
3	经验值增	不消费无双、体力维持在50%以上击破3名武将
4	无双增加	160人击破+击破6名武将

角色专用道具

敦盛绘卷：战国1章“　州の战い”在曹丕出现前，按照下面1～3的顺序进行：1、将东边的关平救出；2、将徐荣、小川佑忠击破，从城西侧出去；3、向地图中央前进，途中500人斩达成，途中让黄忠军将石田三成击破。之后接近黄忠，“よーし、反击の时……”的会话发生之后，出现贵重品报告。必要击破人数：500



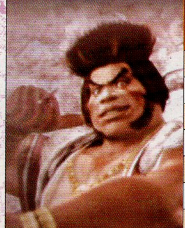
明智 光秀

攻击类型：速		
使用条件：战国初期		
武器	名称	基本攻击力
第一	业物	9
第二	备前近景	19
第三	数珠丸恒次	39
第四	灵剑布都御魂	78

特技		
级别	名称	习得条件
1	马术强化	50人击破
2	速度上升	战斗开始后12分之内击破3名武将
3	防御强化	100人击破+击破4名武将
4	技型强化	不消费无双、战斗开始后8分之内180人击破

角色专用道具

爱宕百韵：战国4章“潼关の战い”，不要让岛左近落马，击破张辽，到达脱出地点的瞬间出现贵重品报告。必要击破人数：500



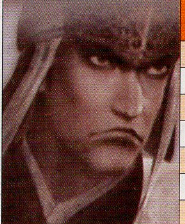
石川 五右卫门

攻击类型：力		
使用条件：蜀4章外传过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	石割り	11
第二	岩割り	22
第三	狱崩し	45
第四	魁伐折罗	90

特技		
级别	名称	习得条件
1	体力增加	60人击破
2	力型强化	70人击破+击破3名武将
3	必杀强化	体力维持在50%以上110人击破
4	回复体力	不消费无双、体力维持在65%以上180人击破

角色专用道具

千鸟香炉：蜀2章“长谷堂の战い”，敌人会以密集方式围攻。这时不要去管敌人的增援部队，直接去找到诸葛亮，然后把他击破，路上不要忘记刷人。打倒诸葛亮之后就出现发现贵重品的情报。必要击破人数：300



上杉 谦信

攻击类型：力		
使用条件：战国7章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	七握刀	11
第二	七支灵刀	22
第三	姬鹤一文字	44
第四	天丛云	88

特技		
级别	名称	习得条件
1	必杀强化	击破3名武将
2	力型强化	70人击破+击破3名武将
3	防御强化	战斗开始后10分之内110人击破
4	经验值增	不消费无双、体力维持在65%以上击破6名武将

角色专用道具

马上杯：战国终章“古志城の战い”战斗开始后8分之内，将全喷火炮砦制压。必要击破人数：500



お市

攻击类型：技		
使用条件：魏6章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	剑玉・梅	8
第二	剑美玉・樱	16
第三	如意宝珠・兰	33
第四	木花开耶・菊	66

特技

级别	名称	习得条件
1	无双增加	60人击破
2	待机回复	70人击破+击破3名武将
3	速型强化	不消费无双、战斗开始后10分之内100人击破

角色专用道具

小豆袋：魏5章外传“五关突破战”，战斗开始后在6分之内与貂蝉连合，之后清理完足够的杂兵，然后将董卓击破，吕布出现后，出现贵重品报告。必要击破人数：300



阿国

攻击类型：技		
使用条件：战国3章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	番伞	8
第二	舞伞	16
第三	流泉月花	32
第四	日向天钿女	64

特技

级别	名称	习得条件
1	无双增加	60人击破
2	速型强化	70人击破+击破3名武将
3	运上升	不消费无双、战斗开始后10分之内击破3名武将
4	回复体力	不消费无双、体力维持在65%以上180人击破

角色专用道具

劝进帐：战国4章外传“汜水关の战い”，在这一章开始之后，过了没多久敌人的输送部队会出现。这时候不要去管敌人的武将，直接将全部输送部队击破，再将吕布击破，之后出现贵重品的情报。必要击破人数：150



くのいち

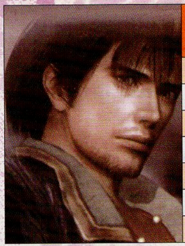
攻击类型：技		
使用条件：吴4章外传过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	穴苦无	9
第二	回旋苦无	18
第三	烈风圆旋刃	36
第四	绝不知火	72

特技

级别	名称	习得条件
1	速度上升	击破3名武将
2	特殊强化	体力维持在30%以上80人击破
3	回复体力	不消费无双、体力维持在50%以上100人击破

角色专用道具

黄熟香：吴5章外传“姉川の战い”，战斗开始后在5分之内刷满100人，孙策与大乔合流后，亲卫队出现。必要击破人数：100



杂贺 孙市

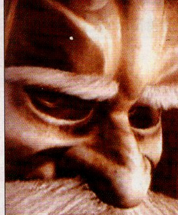
攻击类型：技		
使用条件：蜀2章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	种子岛	9
第二	纪州国友	19
第三	极乐阿弥陀	38
第四	狱焰火具土	77

特技

级别	名称	习得条件
1	待机回复	60人击破
2	速型强化	70人击破+击破3名武将
3	运上升	不消费无双、战斗开始后10分之内100人击破

角色专用道具

杂贺胴服：蜀4章“南中の战い”，战斗开始后，敌人会全面进攻孟获的部队，这时候要在8分之内救援孟获军全员成功，在救援的时候不要忘记在有据点的地方刷人，必须刷够数量再救援成功才会出现贵重品的情报。必要击破人数：300



武田 信玄

攻击类型：技		
使用条件：战国7章过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	将配	11
第二	信玄配	23
第三	风林火山	46
第四	天孙降临	92

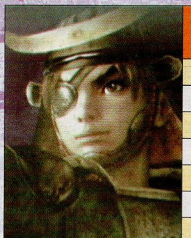
特技

级别	名称	习得条件
1	防御强化	击破3名武将
2	经验值增	体力维持在30%以上击破3名武将
3	体力增加	100人击破+击破4名武将
4	特殊强化	不消费无双、体力维持在65%以上180人击破

角色专用道具

武田军旗：战国终章“古志城の战い”，将吕布击破后，在3分之内击破妲己。必要击破人数：500

盖笑伊	喜欢DJMAX2的，来和我切磋啊！（猴子：菜团适合去找你切磋。如果你还擅长街霸就更好了。）
读者资料	男，17岁，北京市丰台区东安街头条1号5号楼3门102室，100071



伊达 政宗

攻击类型：速

使用条件：蜀5章外传过关

武器	名称	基本攻击力
第一	阵太刀	9
第二	鞍切景秀	19
第三	倭刀蓬莱	38
第四	大霸狩	76

特技		
级别	名称	习得条件
1	速度上升	60人击破
2	回复体力	70人击破+击破3名武将
3	技型强化	不消费无双、体力维持在50%以上100人击破

角色专用道具

独眼龙の烟管：蜀6章外传“虎牢关の战い”，在战斗开始后10分之内将曹仁、貂蝉、司马昭击破。这个道具的取得与火计成功与否没有关系，失败了也无所谓。必要击破人数：100



浓姬

攻击类型：速

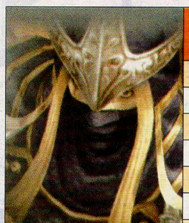
使用条件：吴3章外传过关

武器	名称	基本攻击力
第一	蜘蛛	8
第二	蜈蚣	17
第三	蝴蝶	34
第四	蛭子	68

特技		
级别	名称	习得条件
1	技型强化	60人击破
2	速度上升	70人击破+击破3名武将
3	回复体力	不消费无双、体力维持在50%以上100人击破

角色专用道具

道三の小刀：吴2章外传“常山の战い”，输送部队出现，之后敌人会集中攻击这些部队。此时需要保证这些部队不被敌人消灭，护送他们到达指定的地点，在全部输送部队移动成功之后，出现发现贵重品的报告。（风魔小太郎不用去管，打不打死他与完成任务无关）。必要击破人数：300



服部 半藏

攻击类型：技

使用条件：吴初期

武器	名称	基本攻击力
第一	锁镰	9
第二	首雉镰	18
第三	飞龙虚抓	37
第四	暗牙黄泉津	74

特技		
级别	名称	习得条件
1	无双增加	60人击破
2	待机回复	战斗开始后12分之内击破3名武将
3	速度上升	体力维持在50%以上击破4名武将
4	速型强化	不消费无双、战斗开始后8分之内180人击破

角色专用道具

伊贺流忍术书：吴6章“合肥の战い”，引诱敌前线部队成功后，将前田庆次和甄姬击破，之后将桥破坏。成功后将曹仁击破，最后将周泰击破（都要自己去做）。必要击破人数：300



森 兰丸

攻击类型：力

使用条件：吴1章过关

武器	名称	基本攻击力
第一	野太刀	9
第二	不动行光	18
第三	霸王友成	37
第四	神剑カムド	75

特技		
级别	名称	习得条件
1	特殊强化	60人击破
2	体力增加	战斗开始后12分之内击破3名武将
3	回复无双	不消费无双、体力维持在50%以上100人击破
4	必杀强化	不消费无双、战斗开始后8分之内击破5名武将

角色专用道具

善邻国宝记：吴2章“长坂の战い”，战斗开始后在7分之内将陆逊以外的敌方武将全部击破，同时不要忘记在路是被人数刷全。在只剩下陆逊的时候就出现贵重品报告。必要击破人数：300



丰臣 秀吉

攻击类型：技

使用条件：战国初期

武器	名称	基本攻击力
第一	三节杖	9
第二	三铁棍	18
第三	三天钟鬼	36
第四	三贵宇津皇子	73

特技		
级别	名称	习得条件
1	运上升	60人击破
2	速型强化	70人击破+击破3名武将
3	速度上升	战斗开始后10分之内击破3名武将
4	经验值增	不消费无双、体力维持在65%以上击破6名武将

角色专用道具

信长の草履：战国终章外传“白帝城の战い”，将敌方武将各个击破，前往白帝城，再将隐形鬼击破。

王子康 《口袋迷》光盘最好带一些配套的软件，如NDS模拟器，游戏等，要不然只能对着时/暗之救助队流口水。

读者资料 男，13岁，北京市昌平北京农学院家属区6号楼，102200



今川 义元

攻击类型：力

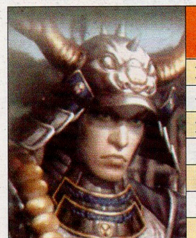
使用条件：魏4章外传过关

武器	名称	基本攻击力
第一	蹴鞠	7
第二	蹴雅鞠	15
第三	蹴霸将鞠	30
第四	意富加牟豆美	60

特技		
级别	名称	习得条件
1	无双增加	击破3名武将
2	马术强化	体力维持在30%以上70人击破
3	特殊强化	体力维持在50%以上击破4名武将

角色专用道具

枕草子：魏4章“夷陵の战い”先将架桥工作部队击破，之后庞统开始逃亡。这时开始追击，尽量快地追上他，也可以在石兵八阵内将庞统击破。必要击破人数：150



本多 忠胜

攻击类型：力

使用条件：全势力7章外传

武器	名称	基本攻击力
第一	豪枪	12
第二	虎斩枪	25
第三	人间无骨	50
第四	斗尖荒霸吐	100

特技		
级别	名称	习得条件
1	力型强化	击破3名武将
2	体力增加	战斗开始后12分之内80人击破
3	防御强化	体力维持在50%以上击破4名武将
4	经验值增	不消费无双、体力维持在65%以上击破6名武将

角色专用道具

鹿角胁立兜：战国7章“五丈原の战い”，将妲己以外的敌方武将全部击破。必要击破人数：300

另外这个角色的取得方法是要在全部势力的第7章外传中，使本多忠胜感服。在游戏里，他和吕布的获得都需要拿出诸葛亮收服孟获的精神才能完成。



稻姬

攻击类型：速

使用条件：吴5章过关

武器	名称	基本攻击力
第一	长弓	8
第二	大梓弓	17
第三	与一弓滋藤	35
第四	天之麻迦古弓	71

特技		
级别	名称	习得条件
1	防御强化	击破3名武将
2	特殊强化	体力维持在30%以上80人击破
3	待机回复	不消费无双、战斗开始后10分之内100人击破

角色专用道具

白钵卷：吴6章外传“大坂湾の战い”敌援军本庄繁长和陈兰出现之前，使我方全军（今川除外）到达前田庆次处。（最初先将敌本阵北侧陆地时间的敌将击破比较好）必要击破人数：300



德川 家康

攻击类型：力

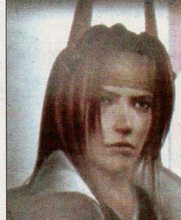
使用条件：吴初期

武器	名称	基本攻击力
第一	筒枪	9
第二	炮烙枪	19
第三	枪炮烙震	38
第四	煌刃获加武	76

特技		
级别	名称	习得条件
1	马术强化	50人击破
2	特殊强化	体力维持在50%以上110人击破
3	防御强化	战斗开始后10分之内击破4名武将
4	必杀强化	不消费无双、战斗开始后8分之内击破5名武将

角色专用道具

贞观政要：吴1章“定军山の战い”，战斗开始后在10分之内，将马超、森兰丸以外全部武将击破（包括伏兵）击破，等兰丸突击孙策的情节出现后，出现贵重品报告。必要击破人数：200（注意队伍里不能有孙策）。



石田 三成

攻击类型：速

使用条件：魏2章过关

武器	名称	基本攻击力
第一	义扇	9
第二	藤舞踊	18
第三	嘉瑞招福	36
第四	志那都神扇	72

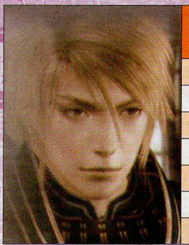
特技		
级别	名称	习得条件
1	消费轻减	60人击破
2	技型强化	体力维持在30%以上击破3名武将
3	体力增加	100人击破+击破4名武将
4	无双增加	战斗开始后6分之内180人击破

角色专用道具

三献茶：魏3章“夏口の战い”，一开始立即将程普击破，把孙策引到地图右侧，森兰丸出现后将其击破。必要击破人数：300

潘海铭　掌机买了2年半，就是不给中彩头。要是不给我机子，马上我就去跳楼。（猴子：想开点……）

读者资料　男，17岁，广西柳州市鹅山八区10-2-9，545007



浅井 长政

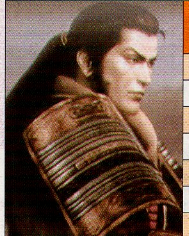
攻击类型：力
使用条件：魏6章过关

武器	名称	基本攻击力
第一	锥矛	10
第二	苍骑士	20
第三	圣枪舶来钢	41
第四	倭王八千戟	82

特技		
级别	名称	习得条件
1	必杀强化	击破3名武将
2	消费轻减	体力维持在30%以上80人击破
3	速度上升	体力维持在50%以上击破4名武将
4	特殊强化	不消费无双、战斗开始后8分之内击破6名武将

角色专用道具

小谷の赏牌：魏7章“山崎の战い”，战斗开始后在3分之内将诸葛亮、司马懿击破，就会出现贵重品发现的情报。接近诸葛亮时不能让弓兵出现。必要击破人数：100（战斗开始后3分之内）



岛 左近

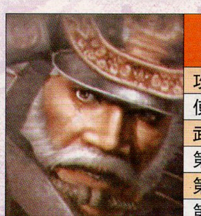
攻击类型：速
使用条件：吴3章过关

武器	名称	基本攻击力
第一	战场刀	9
第二	同田贯	19
第三	斩轰一闪刀	39
第四	猛壬那刀	79

特技		
级别	名称	习得条件
1	防御强化	50人击破
2	消费轻减	体力维持在30%以上击破3名武将
3	特殊强化	体力维持在50%以上110人击破

角色专用道具

影目录：吴终章外传“赤壁の战い”，首先将南部地区制压，在战斗开始后15分之内使火计成功，着火之后，就可以将伊达政宗击破了。在击破之后，出现贵重品信息的情报。必要击破人数：300



岛津 义弘

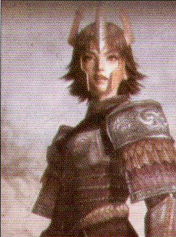
攻击类型：力
使用条件：蜀初期

武器	名称	基本攻击力
第一	丸太槌	11
第二	大铁槌	23
第三	豪打波碎	46
第四	大锤伊武岐	92

特技		
级别	名称	习得条件
1	马术强化	50人击破
2	攻击强化	战斗开始后12分之内击破3名武将
3	体力增加	100人击破+击破4名武将
4	力型强化	不消费无双、战斗开始后8分之内180人击破

角色专用道具

花札猪鹿蝶：蜀2章外传“南中突破战”，战斗开始后敌人会进攻过来，这时候要在6分之内，按照提示，将敌人引进埋伏地点，使伏兵之计成功，再将张合击破。必要击破人数：300



立花 音千代

攻击类型：力
使用条件：蜀1章过关

武器	名称	基本攻击力
第一	稻妻刀	9
第二	雷霆剑	18
第三	鸿爪迅雷	36
第四	雷钢须世理	72

特技		
级别	名称	习得条件
1	速度上升	击破3名武将
2	无双增加	战斗开始后12分之内80人击破
3	特殊强化	体力维持在50%以上110人击破
4	回复无双	不消费无双、体力维持在65%以上180人击破

角色专用道具

道雪具足：蜀5章“吴郡の战い”，战斗开始后在7分之内将全部空城的伏兵看破，解救袁绍，将诸葛亮和董卓击破，出现贵重品报告。必要击破人数：300



直江 兼续

攻击类型：技
使用条件：战国7章过关

武器	名称	基本攻击力
第一	宝剑	9
第二	独钴剑	18
第三	伏鬼兼光	36
第四	神直毗御剑	72

特技		
级别	名称	习得条件
1	无双增加	60人击破
2	特殊强化	体力维持在30%以上80人击破
3	消费轻减	不消费无双、体力维持在50%以上击破3名武将

角色专用道具

直江状：战国5章“官渡の战い”，战斗开始后我方被幻术影响变成敌军，在3分之内击破幻术兵长，再将貂蝉和大乔击破。必要击破人数：300



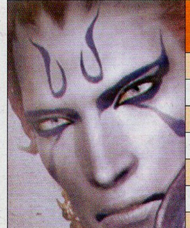
ねね

攻击类型：速		
使用条件：魏3章外传过关4分		
武器	名称	基本攻击力
第一	飞刀	9
第二	苍空牙	18
第三	天升翼刃	36
第四	丰玉翔小太刀	72

特技		
级别	名称	习得条件
1	速度上升	击破3名武将
2	运上升	体力维持在30%以上70人击破
3	技型强化	体力维持在50%以上击破4名武将
4	待机回复	不消费无双、战斗开始后8分之内180人击破

角色专用道具

太阁记：魏终章外传“合肥新城の战い”，首先要清理敌人，确保我方全部武将生存，不能挂掉任何人。之后依靠自己的力量将前田庆次和吕布击破，之后就会出现贵重品的情报。必要击破人数：500



风魔 小太郎

攻击类型：速		
使用条件：吴2章外传过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	铁笼手	9
第二	刃金笼手	19
第三	魔迅铁甲	38
第四	暗御津破	77

特技		
级别	名称	习得条件
1	速度上升	击破3名武将
2	特殊强化	体力维持在30%以上80人击破
3	连击回复	不消费无双、战斗开始后10分之内击破3名武将

角色专用道具

风魔血判状：吴6章“合肥の战い”，不能引孙权前军入合肥，失败信息出现之后自己将甄姬、前田庆次击破，之后不能破坏小师桥，任由剧情继续发展。最后要依靠自己的力量将曹仁击破。必要击破人数：300



宫本 武藏

攻击类型：技		
使用条件：蜀6章外传过关		
武器	名称	基本攻击力
第一	双剑	11
第二	无念无想	23
第三	天地圆明刀	47
第四	石裂岩刀剑	95

特技		
级别	名称	习得条件
1	攻击强化	60人击破
2	速型强化	70人击破+击破3名武将
3	连击回复	不消费无双、战斗开始后10分之内击破3名武将

角色专用道具

五轮书：蜀6章“虎牢关の战い”1000人斩达成



妲己

攻击类型：技		
使用条件：全部剧本通关		
武器	名称	基本攻击力
第一	堕落	9
第二	享乐	18
第三	倾国	36
第四	崩国	73

特技		
级别	名称	习得条件
1	防御强化	击破3名武将
2	连击回复	体力维持在30%以上击破3名武将
3	特殊强化	体力维持在50%以上110人击破
4	无双增加	战斗开始后6分之内180人击破

角色专用道具

杀生石：战国2章外传“川中岛の战い”，石兵八阵内敌伏兵出现后东南砦开门，立即即司马懿击破，再将八阵内的敌方武将击破，确保民兵的安全，才能取得贵重品。必要击破人数：200



远吕智

攻击类型：力		
使用条件：除远吕智以外全部角色出现		
武器	名称	基本攻击力
第一	黑绳	12
第二	叫唤	24
第三	焦热	48
第四	无间	97

特技		
级别	名称	习得条件
1	特殊强化	60人击破
2	经验值增	体力维持在30%以上击破3名武将
3	回复无双	不消费无双、战斗开始后10分之内击破3名武将
4	攻击强化	160人击破+击破6名武将

角色专用道具

神变鬼毒酒：战国终章外传“白帝城の战い”，战斗开始后，在8分之内制压白帝城，之后自己将出现的伏兵和武将全部击破。必要击破人数：200（战斗开始后8分之内）



文/正树

PSP	NBGI	2008年02月07日
	SLG	1人/5040日元
基连的野望阿克西斯的威胁		488K

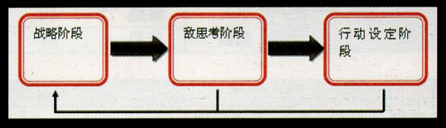
在写这篇攻略时，感觉此次推出的这款战略级策略游戏，在《机动战士高达 基连的野望》系列中其实只能算是入门级作品。既然是入门级的作品，那自然也是有一些有利于玩家的一些小恩小惠。至于是什么，以及如何才能更好地把握打胜仗，对于游戏的初心者，以及久战老不胜的玩家，就需要先好好阅读下面的“系统说明”了。

按键	战略阶段/行动设定阶段
○键	决定
×键	取消
□键	撤销移动指示/显示米诺斯基夫粒子浓度
△键	切换地图/显示部队列表
L键	向上的列表翻页 快速选择区域/选择未行动的部队
R键	向下的列表翻页 快速选择区域/选择未行动的部队
SELECT键	改变各列表的排列顺序
START键	显示帮助 显示系统命令
方向键/摇杆	移动指针，选择命令

游戏的目的与流程

游戏的目的是以制压敌对势力的大本营为目标。而要制压敌对势力的大本营需要先制压（或按剧情的发展制压）敌对势力的其他所有特别区域。

游戏的流程方式仍然是以1回合内的战略配置为主，具体流程方式如下：



战略阶段

在战略阶段中，主要对于一些常用命令做一些文字说明。

◆**情报**：在这里，主要是用于投入谍报部的预算。谍报收集能力影响到：新开发技能的入手（影响敌性技能等级）、新行动察知（影响一些剧情、敌区域的兵力以及生产状况）、敌开发计划的入手（一定几率得到敌开发机体的设计图）。当然，在“查看情报”中，可以查看己方的部队、人物、兵器以及区域列表，敌方的区域列表。并根据谍报部能力，查看敌势力的概念数据。

◆**军事在下面的部分说明。**

◆**开发**：新兵器的提案与开发都基本与这里相关，包括外传部分的自军势力的新兵器开发则与相关的技术等级相关。基本上来说“基础”等级主要是战舰、战车之类的开发提案，“MS”与“MA”则不用说明了。但是，也有很大一部分的MS或MA是与“基础”等级挂钩的。“新兵器开发”则不用说明了，字面意思很清楚。对于新提案的或刚抢夺的开发项目就在这里投入





相应的预算资金(第二次追加投入可以减半开发周期)。如果相应的等级不够的话，则不能开发。

◆**特别**：这里主要是进行一些作战攻略、演说等其他的内容。对于“临时征收”之类的功能，其实笔者个人觉得没有什么作用，不过只加个3000个单位的资金或资源而已（想当年的外交的买卖多好啊，亲密时可以得到10000多的！）

◆**系统（システム）**：这里主要其实只有一个“存档（セーブ）”用得到。

◆**终了**：则是完成这一回合的战略设定，然后交由敌势力进行思考、配置战略部署。如果有侵入作战的话，则进入“行动设置阶段”；如果没有，则交回玩家进行新一轮的战略部署。

军事部署

◆**部队**：查看在当前区域中的己方部队状态,或者将一些可以“合体”或“分离”、“变形”的机体做相应的操作。还可以将机体（限非战舰类与非大型MA类）装入带有搭载能力的战舰中。



◆**移动**：移动当前区域的己方部队到任意一个可以连接到的区域中。但从地球到宇宙或宇宙到地球需要在指定的区域完成。进入敌方区域时，只能进入邻接的敌方区域，同时有地形适应限制。机体的地形适应，可以在查看机体能力时，使用方向键翻一页后查看“移动”栏。

◆**打上**：将地球上的部队从地球打入到宇宙的上方空域，只能在特别区域中完成。如果上方空域为敌占领区域，需要使用机体能力中有“打上可能（ウチアゲ・カノウ）”的能力。通常，HLV便可以完成。

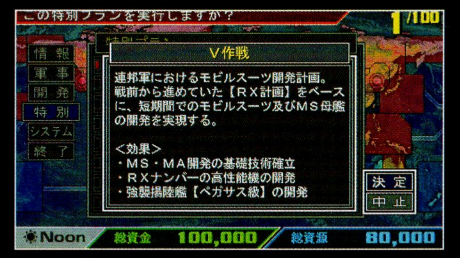
◆**突入**：只能在地球上空的7块上空区域中完成。如果下方地区为敌方占领区域时，需要使用机体能力中有“突入可能（トツニュウ・カノウ）”的能力。

◆**生产**：只能在特别区域中完成。特别区域是在地图中有“圆圈”标记的区域，最大只能同时生产8个项目的机体单位。

◆**改造**：将机体改造成另一个形态的功能。专用机的改造也需要通过这个命令完成，比如可以把“クワトロ”配属在“Rディアス”后，进行改造后可以有“机师适应（パイロット适应）”。其他还有比如射击强化、飞行单位追加等。改造需要花费资金和资源

◆**补充**：是在战斗后，如果有3机或5机一个部队的单位进行机体数的补充。

◆**废弃**：将指定的部队废弃，废弃的部队将转化为资源回收。



◆**人事**：这里有着配属、解任和升格三个命令。“配属”命令是将角色配属在可以配属的部队上，根据人物的能力能够发挥100%的机体的能力。配属目标机体的限界是人物在战斗中的攻击次数的决定性影响项目。“解任”则就是将角色从已配属的部队中解任，如果要配属在其他区域的部队中,需要在1回合后进行。“升格”是人物的功绩值（显示勋章的部队）在达到5个最大的勋章后便可以向上升级。当人物的阶级在“少佐”以上时，就可以发挥指挥其他部队的能力了。

◆**MAP**：则是查看当前的区域地图状况，如果有战斗时，可以查看战斗中断时的情况。

POINT1：游戏的存档

游戏中的存档有两种类型，一种叫做系统存档，这种存档是保存游戏完成的图鉴以及整体的进行情况，如是否完成了某个势力，是否打开了某个外传等。以及在手动控制的行动设定阶段的“游戏中断”记录。“游戏中断”记录

戦闘について

行動設定フェイズではマップ上で部隊を動かし、戦闘を行います。

動かしたい部隊にカーソルを合わせて決定（○ボタン）すると、部隊コマンドメニューが開き、命令を与えることができます。

なお、攻撃を選択しても行動設定フェイズでは攻撃を実行しません。フェイズ終了コマンドを選択し、行動設定フェイズを終了させることで一斉に攻撃が実行されます。

1/2

是在“CONTINUE”中继续游戏。系统存档保存可以在一个势力结束后（胜利或败北）时保存，也可以在战略阶段中的“系统（システム）”->“选项（オプション）”->“系统存档（システムセーブ）”。

另一种是游戏进度存档，是在战略阶段中的进度存档。这是一般意义上的游戏记录。游戏的存档是通过战略阶段中的“系统（システム）”->“保存（セーブ）”中实现的。

行动设定阶段

在这里就已经与大多数的策略游戏相同了。在战斗开始之前，可以选择使用“△”进行完全委任的战斗，也可以选择“○”进入地图，进行全部或部分部队的控制。这里只说明一些需要注意的部分：

—— 1、索敌 ——

在进入敌方区域时，敌方的所有机体都是呈灰色的状态。这时进行射击攻击的命中率是比较低的(当然，如果是有人物的部队，命中率有时没有什么问题)，所以要将敌方部队图标呈现为亮色，这样便可以提高命中率。所以，通常在战斗前的操作都是索敌。当然，要达到索敌的同样效果还有一种方式，就是进行格斗攻击。

—— 2、制压 ——

制压是在将地图上的有势力标记的格子的据点进行制压。制压后的己方据点可以恢复疲劳度、耐久、物资等，不过有些是需要据点间相连的“战略线”连接的两个己方据点都没有被敌方切断才能恢复。另外，如果制压敌区域的全据点的话，也可以得到战斗的胜利。而战略线上可以恢复疲劳度和物资，不过只是少量而已。

—— 3、退却 ——

在手动操作中，可以指示部队从脱出点退出。脱出点其实也是进攻的进入点。另外，本作中取消了在“系谱”中的“进入”，因为不能一次作战可以占领更深的两块区域。

—— 4、夜战 ——

夜战是PS2版的前作《机动战士高达 基连的野望 吉恩独立战争记》中引入的一个新系统。在夜战中，没有日战与宇宙战时的ZOC（区域控制，Zone of Control）影响，可以从两个敌方部队的夹缝中穿过去。日战与夜战是每一次战略回合切换一次。战略画面左下的NOON代表日战，NIGHT代表夜战。

—— 5、特殊—散布 ——

散布是散布“米诺夫斯基粒子”，根据高达作品的原作设定，米诺夫斯基粒子可以减轻攻击的伤害与降低敌方的命中率。

POINT2：其他的一些需要注意点

对于老玩家，还需要注意一些地方是与之前不同的。

◆搭载在战舰中的机体，在战舰击破后，不会一起消失，而是直接脱出在邻接的区域中。如果邻接的区域的地形适应不符合移动条件，则被判定为击破。

◆如高达、FA高达之类在“系谱”中在击破后会“脱出”的机体，本作使用的是“特殊—脱出”的功能，不会自动脱出新的机体。



◆“结盟”系统影响到的有特殊提案、志愿者的加入人员、第三方的资金、资源和军事技术的提供，如果CHAOS 100%的话，所有的“特别”只能先进行暴动的制压（需要10000的投入！当然，改钱了之后就无视吧……）后，才能进行其他的预算投入。另外，志愿兵相关的参入记录，由于种类繁多，本攻略未记录。

◆本作中没有“判定胜利”与“判定败北”！联邦与吉恩的第一部必须在99回合内制压对方大本营！

◆本作中没有剧情动画！

◆最后，对所有玩家：总帅的机体被击破之后，等于“GAME OVER”。敌方没有全特别区域制压后才可以进入大本营的限制！

地球联邦篇



第一部 基连的野望 联邦篇

—— 战前说明 ——

1、游戏的目的：

游戏的目的是制压吉恩军的大本营，“サイド3”的制压。联邦军由于被“扎古”的攻击下处于劣势，必须开发出强力的新兵器。这时需要在“特别”命令中实行“V作战”，开始MS的开发。



2、V作战：

实行“V作战”后，便可以开始MS、MA的技术研究。向这些技术研究投入资金，使得技术等级上升，便会出现新兵器开发的提案。请不要可惜资金进行技术研究，请开发出能够对抗吉恩军的“扎古”的机动战士。

3、关于“结盟”

“结盟”是评价军队的计表。采取道德性的行动会上升，反之采取非人道的行动则会下降。它影响着游戏的发展，请一定要注意。

1）实行特定的方案

2）事件的选择分支 （YES/NO）

3）每回合微量上升

—— 主要流程说明 ——

1、初期V作战相关事件：

在第一部时，首先提案的“V作战”是一定要发动的，否则将无法发动任何的特别区域攻略的作战，因此，游戏也便无法进行。所以，一定要在“特别”中发动“V作战”。

“V作战”发动后第二回合，开发部会提交コア・ファイター、ベガサス的提案，在“コア・ファイター”开发完成后，会依次在完成开发后提交“ガンタンク”（RX-75）、“ガンキャノン”（RX-77）和“试作型ガンダム”（RX-78-1）。在这5个V作战相关的开发项目完成后，在下一回合，便提交“RX系列回收计划”，发动后，パオロ则会进入任务中，接下来就与“初代高达”的剧情接上了。如果有5回合左右不发动，那么就会自动取消提案，在大概过20回合后，会有选项要求是否因为人员不足进行志愿兵的召募，这时如果选是，那么“初代高达”中的所有人物也会加入联邦军，但人物的能力不能与进行过剧情发展的人物能力相比。

另外，在第5回合时，联邦军的战舰可搭载MS计划的“宾森计划”也会提案。此于“V作战”是否发动无关。

2、白色要塞初期事件

本作取消了“吉恩的系谱”中的“SIDE7”的MS交战报告事件，所以下面直接发生的是：“RX回收计划”发动之后的5回合，パオロ战死。随着带着的是白色要塞队的解散命令，如果选“NO”，那么白色要塞队任务解散，机体在ルナツー配属。

史实的剧情则是选择“YES”，这样在1回合后，V作战技术利用可能。在1回合后，白色要塞队被赤色彗星追击，被迫降落北美，这时会出现补给的选项。如果选择“NO”，在3回合后，将收到的是白色要塞队全灭的消息。选择“YES”，那么会派遣マチルダ。在3回合后，会收到吉恩军ガルマ战死的报告。2回合后，ガルマ国葬。



次回合时，会传来白色要塞队被青色巨星袭击的报告，这时会再次出现白色要塞队补给选项。如果选“NO”，那么自然白色要塞队方面会传来被全灭的消息，机体将都未配属状态。如果选“YES”，那么在3回合后，会传来青色巨星队被击破的消息，这时ランバ・ラル、アコース、コズン死亡。之后的2回合，会再次与青色巨星队战斗，这时会报告リュウ战死、ハモン死亡。这样在下一回合时，会提交“白色要塞报告”。

3、フェデリコ特殊部队相关事件

第20回合时，会出现关于“捕获的敌机体补修及投入”的选项。选“YES”时，将编成フェデリコ特殊部队。如果选“NO”，则会在ジ

ャブロー中6机MS-06J配属，吉恩军会生产ヒルドルブ。在编成特殊部队后3回合，敌物质夺取成功报告。之后的3回合后，特殊部队与敌新兵器交战，部队被击破，敌新兵器大破报告。

4、白色要塞队中期奥德赛相关事件

在发动オデッサ攻略战后下一回合，便会遇到一个选项，关于白色要塞队参加奥德赛攻略的。如果选“YES”，那么黑色三连星会在我方进攻奥德赛时在地图上出现。如果选“NO”，那么会在下面出现“白色要塞的补给”的选项。如果选“NO”，白色要塞队将被全灭！选“YES”，则会传来マチルダ战死，黑色三连星击破的消息。

在奥德赛攻略战中时，将会遇到两个问题，一个是エルラン的间谍行为，另一个是マ·クベ的核攻击。这两个事件均与谍报部能力相联系，在能力指示条在51%以下时，也会发觉エルラン的间谍行为，但会询问是否立即逮捕エルラン。如果选“NO”，エルラン将会叛逃，而我方也将受到核攻击的伤害。如果选“YES”，则会逮捕エルラン，此时的吉恩的核攻击将会失败。另外，如果白色要塞的事件已经发生的话，那么，核攻击设施将会直接被高达破坏。

占领奥德赛后，会提交ソーラシステム开发提案，这是与ソロモン攻略战相关的。另外，还会有得到吉恩军研究NT的信息情报。

另外，占领奥德赛后，或奥德赛作战发动9回合后，白色要塞队将面临一次是否解散的问题。如果选“NO”，则白色要塞队解散，カイ下落不明，机体配属在ベルファスト。选择“YES”，那么下面请看“后期相关事件”

5、EXAM相关事件

占领奥德赛4回合后左右，吉恩クルスト博士亡命请求。如果想继续此事件剧情，请选择“YES”。这样会在1回合后，提交EXAM研究提案。4回合后，会出现测试数据许可的选择，选“NO”会中止计划，选“YES”则ユウ、フィリップ、サマナ派遣进入任务状态。2回合



后，BD-2被夺取事件发生，追击许可的选择，选“NO”，那么之后只能开发“BD-3”，选“YES”的话，在3回合后，EXAM则全机开发可能。

6、白色要塞队后期事件

在不在ベルファスト解散白色要塞队的前提下，在一回合，会出现与マッドアングラー队交战报告，白色要塞被跟踪猜测报告。1回合后，如果谍报在51%以上，则会得到吉恩攻击ジャブロー情报，2回合后，ジャブロー内，吉恩军侵入。同时还会出现第13独立部队任命的选项，如果选择“YES”，这样可以避免ジャア专用ズゴック、アッガイ、ゾック、ゴック在ジャブロー出现，但是会接到ウッディ战死的报告。另外，スレッガー将配属在第13独立部队中。选择“NO”的话，白色要塞队则是未配属状态。



7、第13独立部队事件

配属第13独立部队后的2回合，与キャメル舰队交战报告，ドレン死亡。又是2回合后，与コンスコン队交战报告，コンスコン死亡。接下来如果长时间没有对特别区域攻略的话，就会出现解散第13独立部队的提案。注意！这是会一直出现的！如果选“YES”，那么会解散第13独立部队，全员未配置，机体配置在ジャブロー。选“NO”则可以继续原作相关的剧情。如果这时想要实际的兵力的话，可以解散他们。在发动ソロモン攻略战后，会出现是否让第13独立部队参与攻略战。如果选“YES”，会得到ビグ·ザム交战报告，スレッガー战死、ドズル死亡的结果。选“NO”，在ソロモン中，ビグ·ザム会等着各位的拜访。

占领ソロモン后，如果谍报在51%以上时，会察知到吉恩军的ソーラレイ，那么接下来会直接出现“星一号”作战。

如果不是，那么将是原作线路的慢跑。先是第13独立部队テキサス调查请求，选“YES”，则么マ·クベ死亡报告。如果“NO”，刚占领的ソロモン将受到ギャン、リックドム、チベ的骚扰。



1回合后，则会出现敌新型MA迎击请求，选"YES"，则シャリア・ブル死亡。如果选"NO"，ソロモン中将再次受到フラウ・ブロ的骚扰。

1回合后，ソロモン的恶灵击破请求。如果选"NO"，那么エルメス将骚扰ソロモン。选"YES"时则有两种情况，一是MC技术已经适用于RX-78-2了（之前会有剧情说明），那么，エルメス击破，ララァ死亡。我方其他全"高达"型机体都会搭载"MC"的能力。如果没有搭载有MC的话，那么第13独立战队全灭，第13独立战队未配属状态。

在这样一系列完成之后，则终于提交了"星一号"作战的提案。

8、游戏初期特别区域作战提案流程：

发动V作战后的第二回合，会提案"ペキン攻略战"。当ペキン制压后，トリントン在势力控制下时，下一攻略目标就是ハワイ。ガルマ战死报告第二回合，ニューヤーク攻略提案，ニューヤーク攻略下后，ハワイ在势力控制下时，或"敌战力低下"报告出现时，キャリフォルニア攻略提案。在提案白色要塞报告后的3回合，或占领有8个特别区域时，则会提交オデッサ攻略提案。オデッサ占领后，则会提交キリマンジャロ攻略提案。ソーラシステム开发完成后，ソロモン攻略提案。

9、ED最后关联的事件

在发动"星一号"作战后，如果之前第13独立部队仍然存在，那么会先出现第13独立部队参加的请求，选择"YES"的话，部队全灭，人物未配属状态。如果是"NO"，则ジオング登场，部队编入正规军。

在部队侵入ア・バオア・クー后，会出现是否接受デギン和平提案，如果是"YES"，则还需要看是否战前有没有ソーラレイ开发的事前察知。如果有，则我方部队10%消灭，占领后，休战条约缔结。如果没有察知，则直接进入联邦军特别胜利（史实）。但这两样都无法达成完全胜利，所以，只能选择"NO"。我方的部队则有30%消灭，事后デギン被幽闭。

占领后，吉恩军会发动第2次ブリティッシュ作战，ジャブロー战力损失1/2。之后就可以依次发动グラナダ攻略作战和ジオン本土攻略作战了。在99回合内制压SIDE3后，联邦军完全胜利，进入第二部

10、NT机关（0083）相关事件

首先，需要完成G-3高达的开发，以及NT机关设立，在基础、MS研究级别12级后的1回合，クリスチーナ转属选择。"YES"则クリス直接使用可能，不过，这将造成NT-1被强夺，アレックス开发计划入手，吉恩SIDE3中NT-1配属。如果选"NO"，クリス则只是登录（状态为任务中），这样则可以NT-1强夺阻止，サイクロプス队全灭，アレックス开发计划入手，ジャブロー中NT-1一机配属。

11、08MS小队相关事件

在第60回合时，谍报51%以上时，アプサラス调查许可选择。选择"NO"时，3回合后，ジャブロー中敌MA侵入。选择"YES"时，2回合后，アプサラス调查，シロー下落不明。继续1回合后，アプサラス追踪报告，RX-79Ez-8开发计划入手。2回合后，アプサラス击破命令选择，选择"NO"时，ジャブロー中敌MA侵入。选择"YES"时，1回合后，アプサラス击破报告，シロー消息不明，カレン、サンダース复归。



12、强化人间开发计划

NT机关设立提案的实行后15回合，强化人间开发计划提案，强化人间计划实行，5回合后，プロト・ゼロ使用可能

13、吉恩超兵器调查任务

75回合时，谍报51%以上时，吉恩超兵器调查命令选择，选择"YES"时，レオン、レイヤー、マイク派遣，2回合后会出现调查报告，当谍报是51%以上时，调查成功，之后HLV破坏成功。レイヤー、レオン、マイク复归。否则（也就是谍报是51%以下时），调查失败，HLV破坏失败。レイヤー、レオン、マイク复归，

之后，キリマンジャロ中ライノサラス出现，吉恩军ライノサラス生产开始。这与一开始选“NO”相同。

第二部 吉恩的系谱 联邦篇

在第二部中，相比于前作《吉恩的系谱》有一些变化，首先在第一部中因剧情脱离的人物不会复归。宇宙地图上的SIDE1、SIDE2、SIDE4、SIDE5、SIDE6都追加成为特殊区域。另外要提醒野望新兵注意的是，第13独立部队的主力要员脱离前线（ブライト、スレッガー、リュウ除外）。



游戏的初期敌对势力是迪拉兹舰队，一开始便有ガンダム开发计划提案。在实行ガンダム开发计划后4回合，GP–01、GP–03S开发计划提案。完成GP–02开发后，GP–02抢夺事件便会发生，这时会出现追击的许可选择，选择“NO”的话，则进入一切平静的“外传”式的剧情，选择“YES”话，シナプス队派遣，3回合后，GP–02追击报告，ガトー参与事件判明。之后2回合，GP–02失踪，シナプス队任务继续。这时，如果在110回合提案的观舰式实行的话，那么，在2回合后，迪拉兹观舰式核袭击成功报告。3回合后，殖民星坠落作战情报入手。这时如果已经开发完成GP–03D时，则会出现GP–03D向シナプス队送出的许可，“YES”则能够阻止坠落成功。“NO”的话自然是阻止失败。同时，シーマ也会要求提供协力资金援助并帮助阻止，选“NO”的话，也是阻止失败。选“YES”时，则会损失30000资金（资金不够没关系）。2回合后阻止成功，シーマ、デトローフ、クルト使用可能。

之后就可以向迪拉兹舰队的大本营茨之园（イバラノソノ）进发了。占领イバラノソノ后，アクシズ接着デラーズフリート之后出现。

在120回合时。ジャミトフ结成ティターンズ，3回合后，ブレックス结成エゥーゴ。在之后的3回合，エゥーゴ活动活发化，原白色要塞成员加入エゥーゴ信息入手。1回合后，エゥーゴ发出协力请求。这时一定要选择“YES”，否则之后的道路将很惨，一旦提坦斯反乱后，ティターンズ系的人物全部脱离(除シロッコ)，奥古人物也不会加入！这与“系谱”不同，不会与“提坦斯”站同一条线与“奥古”作战。

在占领アクシズ后，ティターンズ出现，グリプス２、ルナツー、サイド６、キャリフォルニア、ベルファスト、マドラス、ベキン、トリントン被ティターンズ占据。

以下是与“奥古”协作时的流程——不与“奥古”协作将是平淡与清水的发展。

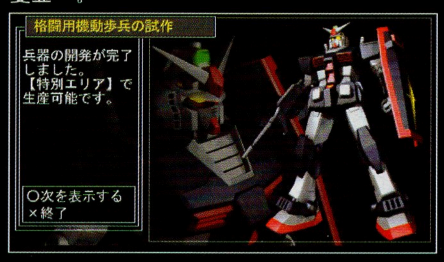
ティターンズ出现后的第二个回合，エゥーゴ人物加入。

当Rディアス开发完成10回合后，新型ガンダム侦察为目的的ティターンズ潜入作战提案，5回合后，作战成功，カミーユ、エマ加入，MKⅡ开发可能，Z计划提案。Z计划全机开发完成后，ZZ计划提案。

エゥーゴ加入后第25回合后或180回合时，ハヤト、カツ加入。之后的第5回合，アムロ加入，再5回合后，カイ加入，又是一个5回合后，セイラ加入。

当联邦军存在アムロ时，MS技术LV30时，νガンダム开发提案。

制压グリプス２后，进入第3部“逆袭的夏亚”。



1、关于GP–04的设计图

GP–03D开发完成时，结盟在75%以上时，GP–04设计图入手。

2、关于测试机师采用计划

实行ガンダム开发计划后8回合，测试机师采用计划提交，3回合后，クリスチーナ使用可能，之后的2回合，コウ、チャック使用可能。

3、关于部队联邦版人物的出现

ロザミア和フォウ在结成提坦斯后的两大研究所设立提案实施3回合后使用可能。

4、关于ゼロ・ムラサメ的剧情

第200回合时，ティターンズ存在时，ムラ



サメ研究所被破坏报告。3回合后，ゼロ・ムラサメ携带サイコガンダム设计图加入要求，这时如果选“NO”，则不可以使用“ゼロ・ムラサメ（即プロト・ゼロ）”。选“YES”时，2回合后，ゼロ・ムラサメ使用可能。当接下来的几个回合内，结盟在100%（Law）时，ゼロ・ムラサメ还会提供RX-178-XO（P-ガンダムMk-II）开发图。

5、逆袭的夏亚 联邦篇

第3回合（ネオジオン出现后，下同）时，アクシズ地球降落计划情报入手。在20回合时，アクシズ核引擎点火，这时如果アムロ存在、νガンダムF完成的时候，アクシズ地球降下避免，アムロ失踪（死亡）。如果是其他情况，那么アクシズ地球降下成功，地面部队损失1/2。当然，除了这点以外，就是在20回合以内制压アクシズ。占领SIDE1后，便已经打倒了所有敌全势力，战争终结。

吉恩公国篇





—— 战前说明 ——

1、游戏的目的：

游戏的目的是联邦军大本营“ジャブロー”的制压。现在吉恩军已经制压了大部分的宇宙区域，要想打倒联邦军，必须进行地上的攻略。使用“特别”命令的“第一次降下作战”，然后将“P-オデッサ”的部队进行“突入”。

2、第1次降下作战：

实行“第1次降下作战”的顺序如下：

1）实行“第1次降下作战”

2）将配置在“P-オデッサ”的HLV突入

将周边区域的HLV移动到P-オデッサ后，进行作战会更加有利。

—— 主要流程说明 ——

1、地球降下作战

这时其实只要单纯地依次进行第1、第2、第3次降下作战就可以了。

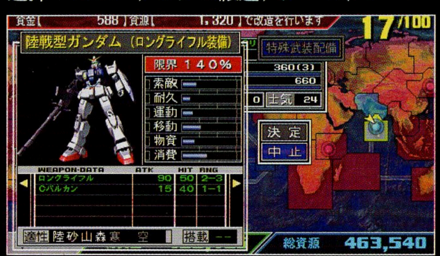
第1次降下作战的目标是オデッサ。进攻オデッサ笔者建议在第二回合时投下P-オデッサ的所有部队。这样不会在左上角有61式战车的进入，所以也就不用制压中部后再大迁移进入左边，因为在战斗后第三回合时，联邦军基本上会有20多个部队重新投入进来。而第二回合降下作战，有90%以上的情况是没有增援进入オデッサ，这样可以避免中间至少又有3个回合是纯移动的时间。オデッサ制压完成，第1次降下作战完成，接下来就直接发动第2次降下作战。

第2次降下作战要完成制压キャリフォルニア与ニューヤーク才能算完成任务。北美的这两处能力进入的地点都是山岳地带，如果不是MS-06J和MS-06S级的，会影响移动速度。这时其实如果已经完成了沙漠用扎克的话，已经可以将P-アフリカ的部队投下去了，而オデッサ地方如果没有联邦的军事压力的话，也可以生产相应的部队准备支援非洲战场。

第2次降下作战完成后，第3次降下作战开始，目标是キリマンジャロ。制压完成后，就将进入剧情阶段了。

2、V作战的察知（史实线）

第3次降下作战完成后3回合，或特别区域8个以上制压后，V作战察知报告，是否侦察选择，选择“NO”则什么事都不会发生。“YES”时シャア、ドレン、デニム、ジーン、スレンダー派遣，3回合后，SIDE7遭遇战报告，补给派遣选择“YES”，ガデム派遣，デニム、ジーン







战死，バオロ死亡。3回合后，木马北美降下，ドレン复归，スレンダー战死。ガルマ派遣。之后便会传来ガルマ战死报告。1回合后，ガルマ国葬提案。实行后，全军士气+20，1回合后，关于シャア的处分的安排，“YES”，シャア谨慎（一时不可使用！），选择“NO”时，シャア复归

3、V作战的察知（if线）

SIDE7遭遇战报告后的补给派遣选择“NO”时，デニム、ジーン、スレンダー、ドレン复归，联邦バオロ未配属。之后的3回合。シャア消息不明（8回合后复归）。之后木马北美降下报告，是否派遣ガルマ，如果是“NO”，什么事也不会发生，如果是“YES”，3回合后，ガルマ战死。

4、卡尔玛报仇作战与奥德赛防卫作战

ガルマ战死后，都会有部队派遣的提案（史实为ガルマ报仇部队派遣，if是ランバ·ラル派遣申请），如果选“No”都不将继续发生报仇剧情。不过，都将提交有“木马交战报告”。选择“YES”之后，ランバ·ラル、ハモン、クランプ、アコース、コズン派遣，2回合后，ランバ·ラル攻击失败报告。1回合后，如果ドム已经开发完成的话，会引发ランバ·ラル补给请求。选择“NO”时，2回合后，ランバ·ラル胜利，ランバ·ラル队全员经验值+100，ホワイトベース、ガンキャノン、ガンタンク在SIDE3配属。如果选择“YES”或ドム未开发完成时，2回合后，ランバ·ラル败北。ランバ·ラル、ハモン、クランプ、アコース、コズン战死，リュウ死亡。这两个之后就会有提交“木马交战报告”。之后就会要求是否派遣黑色三连星，如果选“NO”，联邦军白色要塞队解散。“YES”时，ガイア、オルテガ、マッシュ派遣。之后会传来“黑色三连星”全灭的消息。

木马交战报告之后的5回合，就会有关于联邦军オデッサ作战的报告。这时会选择是否任命マ·クベ为オデッサ作战的指挥官，如果是“YES”，则会继续发生以下剧情，在オデッサ进行核攻击，オデッサ全部队3/4损失。这样接下来会引发マ·クベ处分问题，如果是“YES”，则マ·クベ谨慎。“NO”时，マ·グベ复归，结盟减少。

5、追踪白色要塞队

在“黑色三连星”全灭之后的3回合，マッドアングラ一队设立选择，如果选择“NO”，白色要塞队解散，如果选择“YES”，シャア、フーン派遣。2回合后，间谍107号报告。1回合后，シャア，ベルファスト攻击。之后的1回合后，マッドアングラ一队木马追击选择，如果是“NO”，白色要塞队解散。选择“YES”时，2回合后，マッドアングラ一队追击报告，フーン战死。

之后就与加布罗的攻略有关系了。



6、ソーラ·レイ相关的防御剧情

技术等级LV8时，ソーラ·レイ开发计划提案，数回合后，联邦舰队SIDE1集结情报入后，如果，ソーラ·レイ未完成，则没有任务的影响。ソーラ·レイ完成后，自然是ソーラ·レイ发射。此时会有两种情况发生，一种是联邦舰队50%击破，另一种是联邦舰队30%击破。前者则是デギン与レビル会见成功，战争继续。后者则是デギン死亡，这会引发キシリア的问题，会出现是否将キシリア逮捕，如果选“NO”，则会在之后进入“特别败北（史实）”，选“YES”，则将キシリア谨慎，战争能够继续。

7、ジャブロ一攻略战三大方法

1.自军特别区域在9以上时，アッガイ开发终了后，会提交ジャブロ一攻略用MS开发提



案。当全4种ジャブロ—攻略用MS开发完成时，会提案ジャブロ—潜入作战（限上述开发的4种攻略用MS）

2.继续“5、追踪白色要塞队”中发展，在マッドアングラ—追击报告2回合后，ジャブロ—攻略提案，这时ジャブロ—中有ホワイトベ—ス、ガンダム、ガンキャノン、コアブ—スタ—配属，ジャブロ—攻略作战实行。ジャア专用ズゴック、アッガイ、ゾック支援出现。

3.这是普通的作战方式，完成其他所有的特别区域的制压后，在攻略ベルファスト后，然后进攻对ルナツ—攻略实行。之后发动第2次ブリティッシュ作战。最后实行ジャブロ—降下作战。

上述3种前2个都有5个回合的发动特别提案的时间限定，只有第3种没有。

8、特殊区域制压流程：

第1次降下作战发动后，制压オデッサ，之后发动第2次降下作战，完成制压キャリフォルニア与ニュ—ヤ—ク。第3次降下作战，完成制压キリマンジャロ。キャリフォルニア制压后，潜水艇开发图提交开发部，潜水艇开发完成后，潜水舰队设定选择，“YES”后之，设立潜水舰队，同时ハワイ攻略提案，ハワイ制压后，トリントン攻略提案。キリマンジャロ制压完成后，ペキン攻略作战提案，オデッサ、ペキン制压后，マドラス攻略提案。如果之前未设立潜水舰队的话，在マドラス制压后，才可以进行ハワイ与トリントン的攻略。

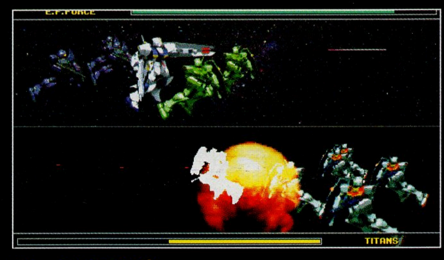


9、NT兵器开发

开发技术等级LV7级时，フラナガン机关设立提案，3回合后，NT兵器开发可能报告，之后的1回合，NT兵器开发许可提案,选“YES”时，NT系机体开发、试验开始；NT人物使用可能。

10、アプサラス开发计划

MA技术LV9以上，アプサラス开发计划提案,实行アプザラス计划，キニアス着手开发。3回合后，アプサラス开发图入手，开发协力要求。选择“NO”时，キニアス复归，アイナ使用可能。选择“YES”时，继续剧情，ノリス、アイナ派遣。之后的3回合，アイナ消息不明报告。2回合后，アプサラスⅡ开发图入手，测试再开请求。如果这时选择“NO”，那么，キニアス、ノリス、アイナ复归，联邦军Ez-8生产开始。选择“YES”，在3回合后，キニアス、ノリス战死，アイナ失踪。アプサラスⅢ开发图入手。



11、EXAM研究

MS技术LV9以上时，EXAM研究提案，2回合后，NT派遣请求。选择“NO”时，可以使用マリオン，EXAM研究中止。选择“YES”时，3回合后，イフリット改开发提案。イフリット改开发完成后，クルスト博士向联邦亡命。一回合后，追击クルスト许可，选择“YES”时，发展继续。2回合后，クルスト抹杀成功，联邦EXAM开发判明，BD-1开发图入手，作战继续请求。选择“NO”时，ニムバス复归。选择“YES”时，2回合后，ニムバス死亡。BD-2开发图入手。

12、アスタロス开发计划

基础技术LV10以上时，アスタロス开发提案，实行3回合后，アスタロス回收提案。如果选择“NO”时，ヴィッシュ派遣，2回合后，ライノサラス开发图入手，SIDE3ライノサラス配属。选择“YES”时，ヴィッシュ派遣，2回合后，アスタロス回收，之后的2回合后，ヴィッシュ失踪，ライノサラス开发图入手，SIDE3ライノサラス配属。一个2回合后，アスタロス使用许可，选择“YES”时，1回合后，联邦资源50%减少。

13、アレックス的夺取

这个计划的实施，可以说不能够缓任何一步，否则NT-1就不能为我所用了。第90回合时，联邦军NT用MS信息入手，ルビコン计划提案。计划实行后，シュタイナ—、ミ—シャ、ガルシア派遣。2回合后，アレックス情报入手（谍报50%以上），这时的1回合后，アレックス开发图

入手，シュタイナー、ミーシャ、ガルシア复归，バーニィ使用可能。如果在上面的アレックス情报未入手，那么,就只是シュタイナー、ミーシャ、ガルシア、バーニィ战死的报告了。

14、其他的兵器提案

统合整备计划实行条件：ザクIIF、リックドム、ゴック、ズゴック、ゲルググ中4体开发完成。

ベズン计划实行条件：MS技术LV9以上时提案。

ギャン或ゲルググ主力机体量产计划实行条件：ギャン・Pタイプ或ゲルググS型开发完成，相应机体的主力机体量产计划提案，提案预算实行后，另一机种则不可再实行。

（注：上述，603实验部队未记录，由于对游戏进展没有影响）



第二部 吉恩的系谱 吉恩篇

第二部一开始的对阵敌势力为ティターンズ（大本营グリプス2）与エゥーゴ（大本营グラナダ），在130回合时，如果ティターンズ仍然存在时，则会接到ティターンズ新兵器开发报告，2回合后，谍报B以上时，新型ガンダム开发确认，新型ガンダム夺取计划提案。实行夺取计划后，ガトー、ケリィ、ビリィ、カリウス派遣。3回合后，新型ガンダム夺取成功。2回合后，ガトー与GP02配属于SIDE3，其他人员复归，GP02开发图入手。

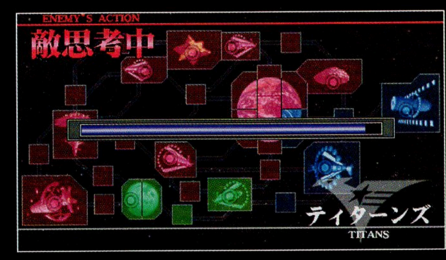


另外，在130回合时，ハマーン率アクシズ部下加入，5回合后，新アクシズ部下到达。之后的5回合后，ガンダリウムγ到达、新型MA设计图到达、可变MA设计图到达、NT用MS设计图到达。

当エゥーゴ击破后，アクシズ人员全部撤离，一回合后，アクシズ宣战布告发布。占领アクシズ后，进入第三部，逆袭的夏亚。

1、ゼロ・ムラサメ相关：

第200回合时，ティターンズ存在时，ムラ



サメ研究所被破坏报告，3回合后，ゼロ・ムラサメ携带サイコガンダム设计图加入要求，选“NO”将拒绝要求，选“YES”后，2回合，强化NT开发计划提案。强化NT实行5回合后，ゼロ的实验中止要求。如果选“YES”，则实验中止，ゼロ・ムラサメ使用可能。如果选“NO”，1回合后，NT−002、NT−003、NT−004使用可能，ゼロ・ムラサメ、NT−001则叛离。

2、逆袭的夏亚 吉恩篇

由于流程方面联邦、吉恩、奥古、提坦斯共通，请参阅联邦部分的“逆袭的夏亚”





格林普斯的暴风雨 提坦斯篇

—— 战前说明 ——

1、游戏的目的：

游戏的目的是制压奥古的大本营“グラナダ”。现在奥古的支持基础的殖民星，在奥古的制压之下。要将奥古的战力低下化，请以指压殖民星为目标。

2、SIDE1、4镇压作战：

现在已经提案了SIDE1与SIDE4的攻略作战。请以以下步骤进行攻略：

1）实行“SIDE1镇压作战”

2）移动部队到SIDE1

3）SIDE1的战斗胜利

以同样的步骤进行SIDE4的攻略。

—— 主要流程说明 ——

1、Mk-II相关剧情

第2回合时，新型ガンダム开发计划提案。发动后3回合，MK−II测试机师派遣。这时选择“YES”则会继续发展原作剧情，选“NO”，则会在2回合后“Mk−II”开发完成后，夺取后直接中断继续的剧情。如果选择“YES”时，在エマ、カクリコン、ジェリド派遣后，发生夺取事件后，出现追击剧情。选“NO”后，エマ、

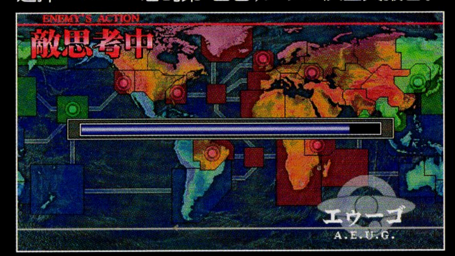
カクリコン、ジェリド复归，但5回合后，ジェリド、カクリコン自主追击MK-Ⅱ，3回合后，ジェリド、カクリコン复归（负伤状态），アーガマ队地球降下。

选“YES”则继续原作剧情，バスク、ジャマイカン、ガディ派遣追加。2回合后，アーガマ追击情报报告。1回合后，エマ加入エゥーゴ，ジャマイカン继续追击要求。如果选择“NO”，则全员复归。选择“YES”时，在3回合后，ライラ战死。之后1回合后，新型机开发图向开发部提交。

2、加布罗防御战

制压SIDE6后，エゥーゴ对ジャブロー攻略情报入手。1回合后，エゥーゴ对ジャブロー攻略作战开始，バスク作战委任。如果选择“YES”，则有ジャブロー内部核爆计划，发动后，敌我部队半数损失。

ジャブロー攻略后2回合，ブラン支援请求，选择“YES”后的第2回合，ブラン队全灭报告。



3、出席联邦议会

ハワイ、トリントン被エゥーゴ占据3回合后，出席联邦议会邀请，同时排除ブレックス选择，如果选择“NO”，将会完全失去联邦支持，成为孤立状态。同时2回合后，ベルファスト、オデッサ被エゥーゴ制压。发动作战后，制压任意一个基地后，アクシズ到达。

如果选择“YES”，同ベルファスト、オデッサ使用权入手（5回合后，アクシズ到达）。之后1回合后，エゥーゴ对キリマンジャロ基地攻略判明，3回后，エゥーゴ攻略作战开始。下一回合，シャア，发表ダカール演说，欧洲上述两基地被エゥーゴ占领。

如果选“NO”，对于欧洲基地的夺取需要发动作战，“YES”时可以直接攻略。

4、与奥古战制压顺序

SIDE1镇压作战、SIDE4镇压作战。之后是SIDE5镇压作战。在完成之后是SIDE2镇压作战与SIDE6镇压作战提案。

エゥーゴ对ジャブロー作战实施后一回合，北美镇压作战提案。当ハワイ、トリントン被エゥーゴ占据后，ハワイ、トリントン攻略作战提案。完成之后，ペキン攻略战提案。最后是欧洲攻略战（ベルファスト、オデッサ）。



5、阿克西斯的乱入

アクシズ到达后，会出现アクシズ同盟要求，如果选择“NO”，则从ソロモン至SIDE3一带被アクシズ占领。次回合，会シロッコ再次提出与アクシズ同盟的要求，选择“YES”，会进入特别败北（史实），选择“NO”时，シロッコ则又会背叛。

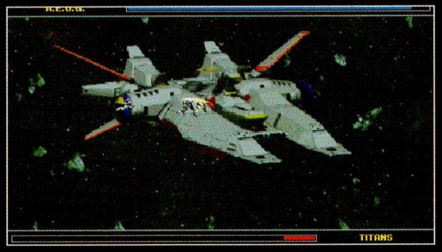
如果一开始选择“YES”，2回合后，会再次出现ハマーン面谈要求，选“YES”后，ハマーン暗杀行动（没有伤害），2回合后，ソロモン至SIDE3一带被アクシズ占领。如果选择“NO”，则再次回到シロッコ的问题上。

6、奥古与阿克西斯的灭亡

在结束与阿克西斯的初期缠绕的问题后，就可以大举进攻グラナダ了。エゥーゴ灭亡后，アクシズ非洲及上空占领（可以直接进入攻略，没有特别作战）。不过，エゥーゴ灭亡后，还可以邀请エゥーゴ加入治安。在这之后的，10回合，殖民星落下作战情报报告。2回合后，殖民星落下，ベルファスト驻军损失。1回合后，アクシズ对ベルファスト攻略开始。在确保キリマンジャロ与ベルファスト后，宇宙侵攻作战提案（ソロモン、サイド1）。之后，グレミー举起反旗独立，SIDE3为大本营。アクシズ制压作战提案。グレミー军全特殊区域制压后，



时鹏	游戏是生活的小插曲，而不是生活的主旋律。
读者资料	男，16岁，石油机械小区6号楼1单元



SIDE3制压提案。

7、逆袭的夏亚

请参阅联邦军部分的“逆袭的夏亚”。

注：アーガマ突入地球作战时，シロッコ将加入，可变MS开发图入手。





Z的鼓动 奥古篇

—— 战前说明 ——

1、游戏的目的：

游戏的目的是，制压提坦斯的大本营“グリプス2”。

现在，奥古的支持基础的殖民星被提坦斯的部队派遣驻留。要强化战力，请先打倒驻留在殖民星的提坦斯。

2、SIDE2解放作战：

现在已经提案了SIDE2的攻略作战。请以以下步骤进行攻略：

1）实行“SIDE2解放作战”

2）移动部队到SIDE2

3）SIDE2的战斗胜利

制压了SIDE2等特别区域后，每回合的资金、资源的收入都会增加。

—— 主要流程说明 ——

1、新型高达夺取任务

第2回合时，新型ガンダム开发计划提案。Rディアス开发完成后，新型ガンダム夺取作战提案。同时“Z计划”提案。发动新型ガンダム夺取作战后，ヘンケン、クワトロ、アポリー、ロベルト、レコア、アストナージ派遣。3回合后，MK-Ⅱ夺取成功报告。1回合后，MK-Ⅱ归还请求选择，总之都会让エマ、カミーユ加入，不过还是选“YES”吧。之后2回合，アーガマ安全空域到达。2回合后，アーガマ独立部队行动许可。选“YES”进入独立部队状态，“NO”则全员配属可能，グラナダ中机体配属。（如果已经开始了ジャブロー作战，则不能结成アーガマ独立部队）

3回合后，民间シャトル救出报告，1回合后，ブライト加入。

2、阿格玛小队相关剧情

开发完成百式后，请将百式配属给アーガマ小队，否则，夺取作战的10回合后，アーガマ小队将会传来被击破报告。Z高达开发完成后，也相同，否则将收到被神秘MA击破的报告。

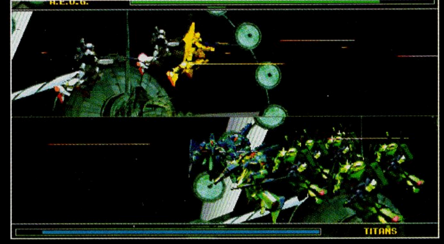
发动ジャブロー攻略作战后，会出现アーガマ参入作战选择，选择“YES”时，ジャブロー攻略中第5回合时，核爆发生的部队损失为30%，但ロベルト战死。“NO”时，部队损失为50%（没有选择与此同）。

制压マドラス后，レコア失踪。在进行キリマンジャロ攻略战时，同样会选择参入作战选择，“YES”时，クワトロ、カミーユ地球降下。第5回合时，サイコガンダム与フォウ击破事件。キリマンジャロ制压后，ダカール演说。演说后的3回合，与カラバ队合流（アムロ、ハヤト、ベルトーチカ加入）。之后与联邦相同，カイ与セイラ也会加入。

グリプス２攻略时，也会有参入作战的选项，选择“YES”时，ヘンケン、エマ、カツ战死。如果クワトロ存在，ティターンズ50%部队损失，クワトロ失踪。如果クワトロ已失踪，则自军50%部队损失，ブライト、アストナージ未配属。如果选择“NO”，全员未配属。

グリプス２制压后，カミーユ归还。

发生ファ从アーガマ除队选项时，如果当时





末与アクシズ同盟时（相关见“阿克西斯的乱入”），选择YES时，1回合后，クワトロ回归。否则将减少“结盟”。

3、解放作战顺序说明

首先是SIDE2解放作战。SIDE5解放作战与SIDE6解放作战。之后同时提出SIDE1解放作战与SIDE4解放作战，在制压任意一处后ジャブロ—攻略要求，完全制压后，ジャブロ—攻略作战提案。同时アクシズ移动情报入手。ジャブロ—制压后，北美攻略作战（ニュ—ヤ—ク、キャリフォルニア）提案。完成之后，便可以发动ハワイ攻略作战和トリントン攻略作战。完成制压后，会出现出席联邦议会的选项，如果选择“YES”，则进入特别败北（史实），NO的话，会得到アクシズ移动情报入手，ペキン攻略战提案。议会之后的1回合，提坦斯吸进联邦军，1回合后，提坦斯宇宙攻击情报入手。下一回合，提坦斯对グナラダ攻击开始。



回到ペキン攻略战，ペキン制压后，マドラス攻略战提案。在提坦斯グナラダ攻击后，キリマンジャロ攻略提案。キリマンジャロ制压之后，オデッサ攻略战，之后就可以依次发动ベルファスト攻略战与ルナ２攻略战。

4、阿克西斯的乱入

在制压オデッサ后，アクシズ就会出现。对于与アクシズ的同盟缔结，请选择“NO”，进行剧情的强制剧情缔结。否则シャア（クワトロ）会再次确认一次，如果仍然是“YES”，那么シャア就永远地不回来了，等待你的则是地球寒冷化作战。

在アクシズ，占据ソロモン、SIDE5、SIDE1、SIDE3后一回合，便会有グリプス２攻略提案。占领グリプス２之后，アクシズ便会放弃同盟，占据ルナ２、グリプス２。占领アクシズ2个特别区域后（不需要发动特别），アクシズ地球进攻开始，キリマンジャロ、マドラス、オデッサ被占领。将キリマンジャロ、マドラス、オデッサ制压后，次回合アクシズ殖民星落下，ベルファスト基地损失，2回合后，アクシズ，ベルファスト攻略开始。确保ベルファスト后，宇宙反攻作战提案，在占领了ソロモン或SIDE1后，グレミ—自立门户出现。



アクシズ击破后，ウ—ン・リ—加入。

5、关于ZZ高达中的人物加入

110回合时，コロニ—志愿兵募集计划提案，2回合后，募集成功，2回合后，2名配属可能，2回合后，3名配属可能。（这是ZZ相关的人物）

6、关于“逆袭的夏亚”

如果在游戏最后，在制压“SIDE3”时，クワトロ存在时，则直接进入完全胜利。如果没有，则开始“逆袭的夏亚”部分。

阿克西斯篇




—— 战前说明 ——

游戏目的：

游戏的目的是制压提坦斯的“グリプス２”与奥古的“グラナダ”。

利用奥古与提坦斯的对立，以扩大势力。

现在周边区域被提坦斯制压着。

请进行邻接的区域的攻略，扩展支配领域。

—— 主要流程说明 ——

アクシズ篇其实已经成为有着外传的味道了。

1、提坦斯的最后

在第2回合时，エゥ—ゴ便派クワトロ前来要求同盟，选择“YES”时，在攻略グリプス２之前，与エゥ—ゴ没有敌对关系，选择“NO”则可能会受到部队数基本是200的エゥ—ゴ的后方骚扰。在选择“YES”后的1回合，会与ジャミトフ进行会见的选择，如果选择“YES”，则在之后就发生ア・バオア・ク—崩坏的事件，选择“NO”，则会提出“ア・バオア・ク—歼灭作战”的提案。如果是同盟为“NO”，则需要制压附近区域后出现。这两个“ア・バオア・

ク—”相关的作战，都会将其变成一般区域化。

ア・バオア・ク—一般化后，ソロモン攻略作战提案。制压后，SIDE1、SIDE4攻略战提案。在制压SIDE1完成后，便可以发动SIDE3制压作战。完成这些殖民星群的制压后，ルナ2攻略作战开始。完成之后，会再次出现与ジャミトフ会面的选项，如果是“YES”，则ジャミトフ死亡，シロッコ替上。如果是“NO”则不会发生什么。接下来就可以发起グリプス2制压作战了。



在发动作战后，会出现コロニーレーザー夺取的许可。如果是“NO”，那么在进攻之后，会给自军带来50%的损失。如果是“YES”，是否与エゥーゴ共同作战时，如果是“YES”，那么自军与ティターンズ军的部队都会减少，如果是“NO”（未同盟相同），那么只是ティターンズ军减少。完成制压グリプス2后，是否向エゥーゴ全面攻击。如果“YES”，战争继续。“NO”，特别胜利（史实）。

2、マシュマー的演出

在之前，制压SIDE1与SIDE4之后，会出现殖民星治案派遣的选项，如果选“YES”，那么マシュマー、ゴットン、パンパ、グレミー、ビアン、ワイム派遣，如果是“NO”，上述人物会因为剧情强制自动派遣（独断出击）。

在占领グリプス2之后，会出现是否为マシュマー送增援的选项，如果选“YES”，则“キャラ派遣”，2回合后，会出现マシュマー的撤职要求，如果“YES”，マシュマー谨慎。如果是“NO”，2回合后，マシュマー失踪。

接下来的2回合，キャラ失踪，ゴットン追击アーガマ请求。如果选择“YES”，那么在2回合后，ゴットン战死，キャラ复归。如果选择的是“NO”，2回合后，ゴットン逃亡。在10回合后，会接到报告发现ゴットン与キャラ。如果带回，那么在2回合后，可以继续使用。

另外，グリプス2占领后，强化人间研究计划提案。像マシュマー仍然可以会被应用强化



人间而被再次启用。

3、与奥古的全面战争

首先就是SIDE5攻略战。完成之后，则可以开始SIDE2与SIDE6的攻略作战。完成之后，便可以发动地球降下作战，阿克西斯的地球降下作战目标是非洲的キリマンジャロ。制压完成后，便可以发动对オデッサ与マドラス的攻略战了。完成之后，则可以向ペキン进发。ペキン占领后，便可以同时向ハワイ与トリントン前进。

4、格雷米的出击

在发动地球降下作战1回合后，グレミー会提出追击アーガマ请求。如果选择“YES”，那么在4回合后，如果サイコガンダムMk-Ⅱ开发完成后，会提出给グレミー队进行配备サイコガンダムMk-Ⅱ的许可，如果拒绝，那么只是在アクシズ中配属。如果许可，那么在2回合后，アーガマ队击破，プル、プルツー加入，サイコガンダムMk-Ⅱ在アクシズ中配属。在3回合后，ニュータイプ部队研究计划提案。

如果一开始就拒绝グレミー的请求，在1回合后，グレミー会独断一人去追击アーガマ，但在4回合后会收到战败的消息，グレミー负伤。



5、向奥古的最后压制

在完成ハワイ与トリントン后，会得到联邦高官逃入爱尔兰情报入手，然后便会开始研究攻略立案。2回合后，殖民星坠落作战实行许可。如果许可，那么会执行アイルランド·コロニー落下作战提案，实行后驻ベルファスト部队损害。1回合后，ベルファスト攻略战提案。如果不执行这一作战。那么直接将提案ベルファス

ト攻略战。占领ベルファスト后，便可以发动北美攻略作战向ニューヤーク、キャリフォルニア发起攻击了。

在制压了北美地区以后，エゥーゴ的宇宙抗争行动察知，在3回合后，会对アクシズ大本营发动进攻。

同时，对南美的ジャブロー攻略战也已经立案可以付诸实施。在制压奥古的所有地球特别区域之后，便可以向奥古的大本营グラナダ发起攻略战。

6、格雷米的反乱

在エゥーゴ的宇宙抗争行动察知时，グレミー会提出防守アクシズ的提议。这时，如果已经实行了NT部队研究计划，那么再接受他的提议1回合后，则会特别败北（史实）。如果拒绝，那么1回合后，グレミー军便会以SIDE3为大本营独立。



但是，如果当时没有发生NT部队研究计划的提案的话，而是被アーガマ击败，那么，这时选择YES，则グレミー、プル、プルツー派遣，ネエル・アーガマ队不出现在アクシズ中，2回合后，ネエル・アーガマ队击退成功报告，人员归还。但要这时还是拒绝的话，那么アクシズ中将迎来ネエル・アーガマ队的出现。不过，这并不代表グレミー不会再闹独立。在エゥーゴ击破后，他仍然将会开始他的独立之举。

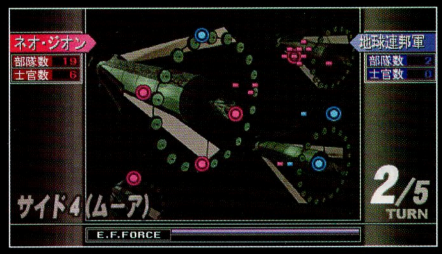
接下来，只要不断地吃掉他的特别区域就可以向SIDE3发动进攻了。

7、逆袭的夏亚

グレミー军击破后，シャア的ネオジオン蜂起，从SIDE1到SIDE6右边部分被占领。占领除SIDE1以外的ネオジオン的所有特别区域后，SIDE1制压作战提案。

★基伦的野望外传

ティターンズ・シロッコ篇、デラーズ・フリート篇、正统ジオン篇、新生ジオン篇、ネオ・ジオン・キャスバル篇、エゥーゴ・クワトロ篇、アクシズ・グレミー篇以及ネオ・ジ





オン・シャア篇都已经不存在剧情发展，只需要自由的侵攻即可。只有从50回合后，存在一项独自的特别情节。一般是50、75或100的回合时发生，部分情节会在大本营中发生战斗。因此，此类势力的攻略就此免去，以免降低游戏攻略的趣味性。

—— 隐藏要素 ——

◆地球联邦军完全胜利后，“デラーズ・フリート”、“ネオ・ジオン・キャスバル”势力出现。

◆ジオン公国军完全胜利后，“正统ジオン军”、“新生ジオン军”势力出现。

◆ティターンズ完全胜利后，“ティターンズ・シロッコ”势力出现。

◆エゥーゴ完全胜利后，“エゥーゴ・クワトロ”势力出现。

◆アクシズ完全胜利后，“アクシズ・グレミー”势力出现。

◆全初期势力完全胜利后，“ネオ・ジオン・シャア”势力出现。

◆任意一个势力战争结束后，游戏增加“EASY”、“NORMAL”、“HARD”难度选择。

◆所有初期势力战争结束后，游戏增加“VERY HARD”难度选择。

◆游戏中，自军大本营被制压后，游戏增强“VERY EASY”难度选择。

◆全势力完全胜利后，各势力的志愿者人物追加。

秘技侦探团

Codes & Secrets Detecting Caravan

秘技侦探团继续长期征集玩家们的秘技心得，请把你要说的话写在回函卡上或者信里寄到北京安外邮局75号信箱掌机迷收，或者发邮件至pg@vgame.cn，注明“秘技侦探团”即可。

勇者斗恶龙IV 被引导的人们 RPG

金属系敌人出现场所与简单的打败方法

打败金属史莱姆和液体金属等金属系敌人后，能够获得大量经验值，但是金属系敌人拥有异常高的防御力与回避率，即使能够遇到，它们也会在开战后迅速逃跑。实际上打败金属系敌人的技巧有很多，例如最简单的方法就是使用从序盘就可以用的“圣水”，圣水能够给予金属系敌人1点的伤害，让战斗的队员们每人都带上最少一个圣水，一旦遇到金属系敌人的话就会很方便。另外，利用“キラーピアス”和“はやぶさのけん”的2次攻击、“まじんのかなづち”和アリーナ的会心一击也很有效，另外还有“はぐれメタルのけん”一次攻击可以造成2点伤害。下表列出金属系敌人的出现场所，以供大家参考。

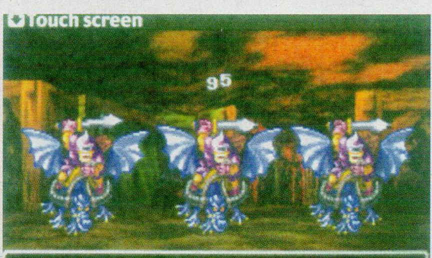


↑在战斗中使用圣水可以造成1点的伤害。

出现地点	怪物
第2章・エンドール周边	メタルスライム
第3章・女神像の洞くつ	メタルスライム
第5章・大灯台	メタルスライム
第5章・レイクナバ周边	メタルスライム
第5章・王家の墓	はぐれメタル
第5章・ガーデンブルグ周边	はぐれメタル
第5章・天空への塔	メタルスライム

掉落提升能力的种子与果实的怪物一览

ちからのたね和いのちのきのみ等能够提升能力的道具非常珍贵，实际上有些怪物也会掉落这些提升能力的道具，下表总结了到第5章终盘为止出现的可能掉落这些道具的怪物。但是由于提升能力道具的掉落率相当低，大家不妨与上文介绍的方法结合起来，以获取大量经验值和刷道具同时为目的有选择的去打怪。



↑打败ドラゴンライダー后有较低几率得到ちからのたね。

出现地点	怪物	掉落物品
第1章・古井戸の底	キラースコップ	ちからのたね
第1章・湖の塔	ピクシー	すばやさにたね
第2章・フレノール南の洞くつ	あばれうしどり	ちからのたね
第2章・フレノール南の洞くつ	きゅうけつこうもり	すばやさのたね
第2章・さえずりの塔	プテラノドン	すばやさのたね
第2章・フィールド	あばれうしどり	ちからのたね
第2章・フィールド	プテラノドン	すばやさのたね
第3章・女神像の洞くつ	きゅうけつこうもり	すばやさのたね
第3章・フィールド	キラースコップ	ちからのたね

出现地点	怪物	掉落物品
第4章・アツテムト矿山	デビルプラント	まもりのたね
第4章・アツテムト矿山	ひとつめピエロ	いのちのきのみ
第4章・フィ−ルド	あばれうしどり	ちからのたね
第4章・フィ−ルド	キングスライム	ふしぎなきのみ
第4章・フィ−ルド	ひとつめピエロ	いのちのきのみ
第5章・大灯台	デビルプラント	まもりのたね
第5章・大灯台	ひとつめピエロ	いのちのきのみ
第5章・パデキアの洞くつ	コンジャラ−	まもりのたね
第5章・コ−ミズ西の洞くつ	ベビ−サタン	まもりのたね
第5章・コ−ミズ西の洞くつ	ベホマスライム	ふしぎなきのみ
第5章・サントハイム城	ベホマスライム	ふしぎなきのみ
第5章・ガ−デンブルグ南の洞くつ	ア−クバッファロ−	ちからのたね
第5章・ガ−デンブルグ南の洞くつ	アイスコンドル	ちからのたね
第5章・海鸣りのほこら	はしりとかげ	すばやさのたね
第5章・海鸣りのほこら	ブリザ−ドマン	ふしぎなきのみ
第5章・海鸣りのほこら	ドラゴンライダ−	ちからのたね
第5章・泷の流れる洞くつ	ダゴン	いのちのきのみ
第5章・魔神像	ドラゴンライダ−	ちからのたね
第5章・魔神像	はしりとかげ	すばやさのたね
第5章・魔神像	ブリザ−ドマン	ふしぎなきのみ
第5章・アツテムト矿山	アンクルホ−ン	いのちのきのみ
第5章・アツテムト矿山	デビルプラント	まもりのたね
第5章・アツテムト矿山	ドラゴンライダ−	ちからのたね
第5章・アツテムト矿山	ひとつめピエロ	いのちのきのみ
第5章・エスタ−ク神殿	アンクルホ−ン	いのちのきのみ
第5章・エスタ−ク神殿	ドラゴンライダ−	ちからのたね
第5章・世界树	アンクルホ−ン	いのちのきのみ
第5章・天空への塔	しにがみきぞく	いのちのきのみ
第5章・天空への塔	ビ−スト	すばやさのたね
第5章・天空への塔	フェアリ−ドラゴン	ふしぎなきのみ
第5章・天空への塔	フレイムドック	いのちのきのみ
第5章・フィ−ルド	アイスコンドル	ちからのたね
第5章・フィ−ルド	ア−クバッファロ−	ちからのたね
第5章・フィ−ルド	キラ−スコップ	ちからのたね
第5章・フィ−ルド	コンジャラ−	まもりのたね
第5章・フィ−ルド	さつじんえい	いのちのきのみ
第5章・フィ−ルド	シャ−クマンタ	すばやさのたね
第5章・フィ−ルド	ダゴン	いのちのきのみ
第5章・フィ−ルド	デビルプラント	まもりのたね
第5章・フィ−ルド	ドラゴンライダ−	ちからのたね
第5章・フィ−ルド	ばくだんいわ	いのちのきのみ
第5章・フィ−ルド	ピクシ−	すばやさのたね
第5章・フィ−ルド	ひとつめピエロ	いのちのきのみ
第5章・フィ−ルド	プテラノドン	すばやさのたね
第5章・フィ−ルド	フライングデス	ふしぎなきのみ
第5章・フィ−ルド	ベビ−サタン	まもりのたね
第5章・フィ−ルド	ベホイミスライム	いのちのきのみ
第5章・フィ−ルド	ベホマスライム	ふしぎなきのみ
第5章・フィ−ルド	マンドレイク	ふしぎなきのみ



纵横世界里的冷静战争

紫音之王的掌上将棋剧

关于棋类运动，我们一直以来都有着诸多不切实际的误解：“每小时连100卡路里都消耗不到，那真的能算是运动的一种吗？”“其实令狐冲对黑白子时，被人家拿棋子砸着玩，才是这运动本来的实质面目吧？”“你看我好像成天呆在家里扮宅男，实际上我每时每刻都在幻想着与瑞穗老师大战300回合，我也是在运动呀！”“…………”

直到某白衣男子与黄毛小弟的爱情故事被搬上荧屏之后，这围棋界的人鬼情未了才真正成了怂恿着年轻人开始关注这项古老运动的动力，期待黑子一掷就能遇见年轻俊俏身材高挑的男鬼的花痴少女更是不计其数。然而事实证明，不管是黑鬼还是白鬼，会下棋的才是好鬼，那所谓的古旧棋盘上的班驳血迹，大概也不过是花痴们下棋下到死也没能见到俊美棋士的怨念产物罢了——“为啥不管国内电视台转播哪个棋赛，都是一堆胖子在下棋？”“喂！你当这是在选美么！”

于是乘着这围棋热尚未消退，随即赶潮流涌到观众眼前的，却是比围棋更让人不熟悉的将棋。约莫是原作者担心少年们相互纠缠的戏码已经被读者挑剔太过老套，年轻貌美的少女主角随即粉墨登场：“下一枚棋子被掷下之时，地球将被拯救”——所以说这新片的主题果然还是“少女下将棋守护世界爱与和平”么？

至于那些期待着每将军对手一盘，就能看见对方的衣服被脱掉一件的怪蜀黍们——我什么时候说过这次我们是在玩“脱衣将棋”了？！

将棋这种事物的存在，对于国内的动漫爱好者而言，是比围棋更让人感到陌生的东西。即便木制的棋子上的而且确地印着小学三年级以上的学历就必然能看懂的汉字，可那与中国象棋大相径庭的规章制度，还是让人有看着棋子就一口咬定“但使龙城飞将在”的下一句一定接的是“春风不度玉门关”的冲动。

好吧，就算将棋的规则并非大多数人所熟悉，可有着看完《棋魂》多少也晓得天元之下未必就有突破的先例在（好吧，我承认我最近总有打算在围棋台下装钻头的欲望……），所以坐等着动

文敏	你们一个月到底加多少天班啊，不会每天都加吧？（编：粗略算来是2到4天吧……）
读者资料	男，30岁，广西桂林市中山中路5号冠泰大酒店，541002

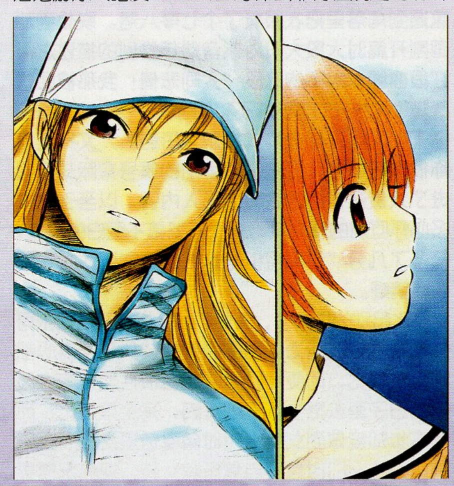
画里会有话多嘴快的NPC来解说赛况的观众比比皆是。然而不晓得到底是我们观众低估了制作方的偷懒，还是制作方高估了我们观众的常识，动画里话多嘴快的NPC是有不少，但每一个脱口而出的台词无非都是“好厉害的一着！”“多么厉害的一着呀！”“这一着也未免太厉害了吧！”“简直厉害到不能再厉害的一着了！”的废话，直到赛事从日常练习打到高手对局，不懂将棋的观众还是照例不懂，管你什么飞车党还是暴走族，不要说什么左三桂车香马，没在棋盘上用茶杯给你玩排水沟转弯法已经是谢天谢地了——眼瞅着锦标赛的赛事都已经过半，电视机前多的是愤怒的观众在怒吼：“动画制作方你到底想挑战我们的耐心到什么时候啊！”

所幸即便没有详细的解说能帮助观众看懂棋局，作为动画另一条主线的悬疑剧情还是颇有值得欣赏的价值。于是《少女下将棋守护世界爱与和平》的主题被严肃地纠正，《人小鬼大身残志坚的“异议！犯人就是你”的美少女名侦探》顿时跃入眼帘，瞅着这情形，估计这作品想不崩坏都难。

安冈紫音，本作的第一女主角，尽管光从作品《紫音之王》的标题上就能确认小紫音在作品里的实际地位，然而台湾版授权漫画的《棋灵少女》这一译名，还是让人战战兢兢地要担心着紫音随便扔出一枚棋子，便会随即蹦出一只古拉顿来。（暗凌：你当这是《将棋妖怪 珍珠》吗?!）虽说年纪尚小，但紫音在将棋上的天赋却令她成为了女流棋士里最具潜力的新星。幼年因亲眼目睹自己的生身父母被杀害，心灵受到强烈刺激导致失去语言能力，成为了非物理性受创的失语症患者。然而她在将棋上所投入的热情，足以将她纤细的身躯烘托得更加坚强。平时与旁人交流全部仰仗于在白板上写字，无论是惊人的写字速度，还是不管在哪里都能掏出告示板的特殊技能，都可疑得让人怀疑她是不是有个失散多年的堂叔会遇冷水变熊猫，以及有个多年失散的表舅总是披着白色床单加入攘夷志士的行列。拥有一副标准的“快拿棒棒糖来拐我呀”的罗莉外表，知书达礼文静乖巧的性格总让人怀疑这所谓的八年案件，不过就是出自于一个罗莉控变态扭曲的人格行径罢了，直到在警方的追问下，紫音回忆起犯人的特征是“有着很美丽的手指，但是爸爸的手指也很美丽”的时候，“血泪控诉！养父杀亲父借以霸占养女”的猜测立刻就成了眼下最火热的话题———我说，怎么这主题越来越朝着《知音》式的路线偏移了啊?

除了紫音之外，二阶堂纱织与斋藤步也同样被算作是《紫音之王》的并列女主角。以三条主线分开进行又融为一体的方式，来增添作品中的戏剧冲突，自然是能够吸引观众关注的巧妙手法。然而每次动画片头上浮现出三位女主角呈三角状排列的画面时，“黄金圣斗士三位一体，纱织女神你一定不要被哈迪斯吊在厕所打呀”的悲壮呼喊就总是会缠绕在耳边挥之不去。与讨好罗莉控的紫音截然不同，一贯以温柔甜美的形象取悦别人的纱织，隐隐地以御姐的风范和名门淑女的气质，惹得无数浪子痴女要追随在身后呼喊“纱织姐姐，请收我做你蔷薇的花蕾吧！就算做花蕾的根茎都行！”。从小就憧憬着师兄羽仁，即便对方日后成为了将棋界最高位的羽仁名人，那份介乎崇拜与爱慕之间的憧憬也丝毫没有因为身份的差距而有过丝毫的改变。只不过自己一度迷惘在这份感情中不能自拔，直到在败部复活赛中被对手九段老师的一句“你跟羽仁睡过吧”点醒了神智，才反应过来原来自己在与羽仁名人的对局中，羽仁那看似心狠手辣的一手棋，其实是爱护自己的表现，顿时更坚定了要坚持成为一流棋士的决心——“看我这惊涛骇浪的一手棋！”“讨厌！你是暗示着想睡我吧?真下流！”“那再看我这雷霆万钧的一手棋！”“坏死了！这次你是想用丝袜捆绑我吧?”“…………喂，你们到底都从将棋里看出了些什么啊！”

至于斋藤步，其实不用我多说，也有不少人心知肚明她才是这部作品的真正高潮所在。前有宫小路瑞穗（非瑞穗老师……）混入女子学园，挺着最新科技的人工巨[哔——]，不只让那些13岁以上77未满的贫[哔——]自惭形秽到哀叹着“居然连一个男人都比我还大！”，甚至于在泳池泡澡在浴池游泳（暗凌：-_-# 为什么非得在规定的场所



余豪	游戏也应该像绫小路的文章玩出一条新路子嘛！（可不是指他的unhealthy思想啊）
读者资料	男，16岁，云南曲靖第一中学高二4班，655000，QQ553231262



便能冲进女厕所里换男装或者跑到男厕所里换女装——小坏蛋们，为什么我说到这话时你们脸上都挂着奇怪的笑容？！

由于母亲重病，父亲赌博成瘾，为了筹集母亲住院所需要的高额医药费，斋藤步才选择以男扮女装的方式混入相对棋力薄弱的女流棋士界，以赢取各种赛事奖金的方式过活。本来在他的眼中，将棋不过是为了赚钱的工具。然而在紫音的影响下，对弈中产生的快感渐渐征服了他，让他沉溺其中无法自拔，并且越发渴望着与高手过招以获得更多更大的快感——怎么听起来，这将棋还是个奇怪的运动啊……（暗凌：你到底想把《掌机迷》变成怎样肮脏堕落的杂志啊？！）

如果说这斋藤步的伪娘化就好像绫小路的文章一样，老是以擦边球来哗众取宠，那么神园九段才真正是那个实际面目一揭露，就会让无数人惊呼着“他竟然是这种人”的抢戏配角。身为在将棋界级别仅次于“名人”的“九段”，神园的棋力自然不容小觑。在锦标赛上败于纱织那一盘棋，其实真正原因乃是神园的身体状况无法支撑他耗完棋局，而并非棋艺不精。倒是刚登场时没事就摆出副眼睛快要爆出来的面目狰狞样，人家晴雯喜欢撕扇子，他就动不动把伪娘弟子的衣服撕成碎条，听起来都是类似的爱好，可实际呈现出来的画面却是前者风花雪月后者不堪入目。尤其是他那身由于骨瘦如柴所以衣服随时都会滑落但是几乎每个观众都在内心拼命祈祷着“千万不要滑落呀呀呀，没人想要看啊啊啊”的打扮，配上随时都可能嘶嘶笑着的沙哑声音，分明就是玩腻了正太小佐助的大蛇丸跑到将棋界里来玩伪娘小斋藤，可偏偏当紫音的养父安冈八段在回忆起八年前收养紫音时，那个记忆中帮了他一把的大好人竟赫然就是神园九段！“原来他是这种人”的哀号顿时四下响起，期待着看伪娘步被蹂躏得更彻底的怪蜀黍们再度因绝望而把《紫音之王》的制作方唾骂了一百遍啊一百遍。（暗凌：…………）

说到羽仁兄弟俩，一个紫发一个金发的长相就已经足够让人感叹着“一个妈生的孩子能基因突变到这种地步”了，弟弟对哥哥根深蒂固的憧憬更是让好事的同人女们捂脸大叫着“羞死了！就猜到是那种关系！”（暗凌：-_-# 你倒是说说，到底是哪种关系！）。羽仁名人成名后，整天西装革履衬衫领口外翻的风流造型实在很有男公关部No.1的架势，在棋盘上动不动就对女对手进行

做着非规定的事情？）都没人看得出她其实是男儿身（“呀！果然还是‘不识庐山真面目，只缘身在此山中么？”“……你到底想说什么啊！”）。后有《公主X公主》里的一帮学生会干部，吃饱了撑得没事做就穿着女装四处招摇——姑且不论动画版里的那群美少年们拎着裙角站在小便池前是一副让人如何泪流满面的光景，真人电视剧版里的那些“美少年”不美也就算了，镜头非得用强光模糊脸上的那一堆胡渣青春痘，才真的叫观众们心脏难以承受。由此我们可以总结出一个新的ACG界偶像发展潮流，继罗莉与御姐这二天神尊争战多年之后，新加入战局三分天下的这股新势力，便是即将改写地球生物性别研究理论的“伪娘”。

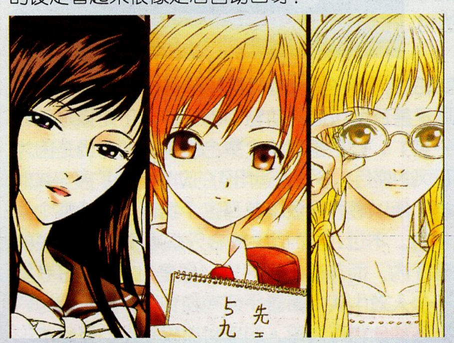
斋藤步的伪娘程度不得不说已经到达了一个出神入化的新境界。初登场时俨然以初露锋芒的女流棋士萌翻一帮人的眼球：眼镜、麻花辫，没事就凶狠地说着“讨厌死了要你管”根本就是蹭的累的娇蛮性格，几乎集合了眼下所有热门萌元素的她，在拜入神园九段门下的时候突然就被老人家逼到角落里把衣服撕了个七零八落。联想到动画刚开篇时大段大段对紫音幼年惨剧的描述之很红很血腥，眼下的这段“人间悲情！我那被师傅蹂躏了无数次的可怜妹子”（暗凌：-_-# 好好的你干吗又用《知音》式标题来形容？）又实在堪称很黄很暴力，打着健康运动的旗号实际却掺和进了大量深夜档才会有的成人内容，以至于让众多心怀叵测的观众开始对原本就搞不明白的将棋，又多了几分“原来将棋是这么刺激的运动啊”的莫明猜疑。

比起别的伪娘来，斋藤步的优势在于他可张可弛的随心自控能力。别的伪娘女装久了连身心都完全女性化，即便穿回男装也习惯性地在有大风吹的日子里去捂牛仔裤的裤脚，完全娘炮化；而斋藤步却能做到女装出门时随身包里携带一套男装，男装出门时包里自然备有女装，视情况需要

熊志刚	希望出些少而精的漫画。
读者资料	男，19岁，江西南昌市蓝天学院瑶湖学区7栋A座412，330098

眉眼挑逗的魅惑攻击更是让男性观众感到不齿。于是当亲生弟弟羽仁悟以赞助商的身份举办了“第一届奖金5000万的职业业余男女混合赛”之后，他的立场开始出现了微妙的变化。

光是报出“奖金5000万的职业业余男女混合赛”的名号，就足以分辨出不同人的不同心理。会大叫着“5000万？”的，必然是财迷心窍的小市民；会惊讶着“职业业余？”的，一定是专心钻研将棋的内行人；会兴奋于“男女混合？”的——好吧，我承认我此刻的内心正跟会心笑出来的你一样肮脏……（暗凌：肮脏的人就只有你一个好不好！）名义上是为了促进民间更多深藏不露的将棋高手参与到正式的比赛中来，同时也能打破沉闷的传统将棋制度，掀起新的将棋革命，但实际上羽仁悟出资举办这场比赛的目的却是向哥哥发起挑战，以及对紫音伸出复仇的魔掌。表面上看起来，年纪轻轻的羽仁悟无论如何也跟八年前紫音的灭门惨案扯不上关系，不过在进行一番仔细查证和寻根究底之后——他也的确跟八年前紫音的灭门惨案扯不上关系。（暗凌：-_-# 你是打算堆砌废话骗稿费么？）然而如果察觉到他跟紫音的家庭之间，还联系着一个和美的话，原本单纯的杀人案就越发变得扑朔迷离起来。年幼时期羽仁悟的将棋实力与羽仁名人不分轩轾，如今在锦标赛上他更是以一手充满诡谲和欺骗的棋路不断动摇着紫音的心理防线。然而紫音对将棋的坚定信念已经远远超出了他的预计，在利用紫音可怕的回忆无法摧毁其信心之后，羽仁悟索性利用纱织个性里天真的一面去揭穿斋藤步伪娘的身份，让“三位女主角”的主题顿时粉碎成“两位女主角和一位男主角”的事实——我说，怎么这后面的设定看起来很像是后宫动画呀？



改编自棋类动漫的游戏，向来是游戏制作方欲图偷懒的最实际表现。只要借用原作的人气，游戏本身还是做成最基本的下棋软件，不过是随便套几个原作角色的形象上去，既缺少制作难度，又能够保证有一定的销量，实在是省事又盈利的好办法。

偏偏粉丝就很吃厂商捞钱的这一套，出于对《棋魂》的热爱，无数人投奔到掌机的同名游戏中。尽管心里明知无论怎么下出好棋来，这佐为也不会随便脱衣服，而那小光也不可能被小亮推倒，但就为了感受到与原作中相似的下棋氛围，简单的下围棋掌机游戏依然卖得红火。

因此眼下《紫音之王》的动画正播得红火，NDS上的游戏随即跟进也就不足为奇，反正大家都晓得伪娘步断然不会被你赢一盘就脱一件裙子，可好歹去感受一下明明没有风却能在掷子的时候头发使劲晃动的气氛也不错。

NDS版的《紫音之王》以安冈紫音作为主角展开各种棋赛。为了与原作带有悬疑成分的故事相吻合，游戏也特别在剧情模式中增添了突发事件的设定，需要把所有出现的事件全部解决后，才能推动故事继续发展。与原作剧情不同，游戏版采用了全新创作的原创故事，可以跟原作里8位最有人气的角色展开将棋对局，无论是角色棋力的强弱还是走棋的风格都与原作贴合，让玩家能够有亲身体验作品中梦幻棋局的身临其境感。

游戏版比动画版显得贴心的一处设定在于，动画里基本不存在的基础知识讲解，在游戏中有专门地被开辟为一个版块。由斋藤步和二阶堂沙织二人联袂讲解的将棋讲座，从棋子的摆放到实际的移动方法都有详细说明，对于新手而言十分必要，只不过如果不懂日文的话，即便有这个讲座的存在，不懂的地方也还是不懂吧……

这个世界的丑恶与美好，都远远超出了我们的想象。

因为贪念而滋生的丑恶，总在污秽的阴暗处蠢蠢欲动着。而那些发自人性最根源的美好，也始终如同和煦的阳光般带给人温暖的关怀。

曾被丑恶所玷污心灵的少女，如今在阳光下美好地微笑着。我们都知道所有关于她的传说，正开始在纵横十条线的方格内，渐渐地形成了无法超越的永恒。她不需要挥舞着魔杖代表月亮消灭敌人，也不需要开着巨大机器人去飞越颠峰，返璞归真，花落无声，她的手指在棋盘上轻轻地一掷，木制的棋子便叩开了通往未来的大门。

紫音之王，绝非是这个少女如同圣杯召唤来的英灵亚瑟王一般，以女子身成就丰功业，而是在述说着当她放下最后一枚“王将”棋子时，所有悬疑都将水落石出。

最后一手棋，亦是，最初的一份感动。

文/绫小路义行



猫娘，是指拥有猫耳、尾巴或肉球等猫特征的女孩，在奇幻或科幻的萌文化作品里经常出现，近几年来以cosplay装扮的形象也比较多见。

■责编/露琪

Welcome to neko world

说到猫娘，首先想到的肯定就是那代表性的萌萌的猫耳了。这里的猫耳指的是一种造型，可以是cosplay时戴上的，也可以是天生就长着一双猫耳。猫耳是萌的属性之一，有猫耳的角色在讲话时句尾往往要加上“喵”的口癖，而且像是半猫妖或者是兽娘之类设定的角色往往表现得很像动物的行为（通常是被驯养的动物，大多数认知中的猛兽并不是萌元素），能够让人感受到野性的天真和可爱，也可以看做是一种对动物恋的偏执（和许多人喜欢养宠物是一个道理）。



当然在动漫作品里，猫耳的范畴不仅仅只局限于猫的耳朵，其它像是犬耳、虎耳、熊耳等也可以视作为猫耳的变形。还有一种伪猫耳，造型与猫耳相似，旨在模仿其形状，但又不能完全反映其特质的外在特征，典型的例子就是动画《Toheart》里的机械耳少女；不过虽然是非生物性但完全仿照，并且能够更深入地反映角色猫性、影响人物描写的则不作此限，例如猫耳耳箍。另外耳朵不是以猫，而是以其它动物为依归的，一概会被称作为兽耳，或者以参照动物的物种名称来作辨识，例如犬耳、兔耳等等。

兽耳是拥有动物耳朵的角色的集合代名词。兽耳的组成结构和特征与猫耳并没有分别，只是用来表示动物一方的特点转变成猫以外的动物。猫耳是兽耳所包括的动物中的一种（正如猫是动物的一种），但是兽耳这个集合的由来却的确是因为猫耳风的盛行，令可能运用到的动物形象扩展至其他兽类，所以最后需要以兽耳这个统称来概括整个拟兽化圈。不过，这个衍生概念只适用于ACG相关的小圈子内，而非兽人爱好界（像是AD&D爱好者里有不少人对牛头人德鲁伊情有独钟），这是因为后者对各种动物作为兽人的取材比较平均，怪物的形象也是多种多样，不像前者那样以猫为中心甚至是唯一的对象。故此，尽管兽耳一词在涵盖面上包括猫耳，但在实际应用中，两者的意思偶尔会出现少许对立关系。



石志鹏　我校有张飞两名，马超、曹操各一名，我班某君名曰“吕布军”，真Name无双！
读者资料　男，15岁，安徽省巢湖市第一中学高一<15>班，238000

◆猫娘的常见装备

除了猫耳之外，还有其它为猫娘增添不少萌要素的装备，最终目的是要令角色造型充分展现出猫的特征。以下简单地按照重要性及普遍度列举一些：

猫耳(兽耳)：cosplay时会像头箍一般，动漫里天生的猫耳会从头发丛中隆起，双耳颜色也多与发色一样；兽人式的则是从头皮隆起的，头发与耳朵的分界较清晰。日本猫耳的耳内软毛一般都非常长，达到不需注视即可见的程度。

猫尾(兽尾)：根据人类脊椎骨骨骼的结构及进化发展，其下方末端的尾龙骨原用作连接尾部，但因生物退化而消失。动漫里天生的尾巴都是以“尾龙骨连接着尾巴”的方式直接出现，大部分的兽人亦同；至于cosplay时则可以在腰间以腰带、绳索等物件去固定。从现实角度考虑，只有接通神经的尾巴才有自主摆动的能力，并且尾巴对于动物来说还有移动、沟通、求生等用途，但是在ACG作品中，此点可被忽略。

猫嘴和虎牙：活泼调皮的角色拥有的显著特征，没有这种性格的角色则一般不会经常出现。当然了，也不一定是猫娘的角色才会有这两种特征。

四肢腕掌(肉球、爪子等)：天然猫娘需要以猫的实际方式行动的必须品，大多以软毛手套和软毛长靴代表，拥有兽类部分较多的角色则会与皮肤同化，而在游戏中基本是以特殊武器或防具的姿态出现。

宠物装饰(项圈、铃铛等)：象征猫娘为特定角色的宠物或者受制于某人，也可以纯粹作为装饰用。

猫瞳(猫眼)：猫的虹膜，也就是在日间瞳孔呈尖状、夜间会反光的眼睛，是猫作为动物区别于人的一大特征。它体现出猫阴沉的另一面，不适合用来表达猫娘角色的萌属性特征，所以非常罕见。

◆萌之猫娘类动画推荐——《狼与香辛料》

《狼与香辛料》是日本作家支仓冻砂所著，文仓十负责插画的一本轻小说。由电击文库出版，曾获得第12回电击小说大赏的银奖，同时在去年获得由读者投票选出的2007年度轻小说活动的第一名，贤狼赫萝也摘得女性角色票选的桂冠。漫画版由小梅京人执笔，于《电击MA王》2007年11月号开始连载，而TV版动画自今年1月8日起开始在日本播出，第一季预计12话完结。不同于一般以剑和魔法为主题的奇幻小说，《狼与香辛料》是以经商为重点，描写贤狼同旅行商人在行商途中遇到的各式各样事件，充满了轻快洒脱的气氛。

看名字就知道不是猫娘了吧，失望了没有？不过这只叫赫萝的狼娘（怎么读起来感觉这么别扭—_卅）确实是非常萌啊。以15岁左右的可爱少女模样出现，并且假扮成妻子陪伴罗伦斯一同行商的贤狼赫萝，有着与其外表不相符的冷静和沉着老练，丰富的经验及智慧避免罗伦斯陷入骗局。性格自大，但是长期离开故乡的缘故因此也有着孤独脆弱的一面。自称“咱”，称呼罗伦斯为“汝”，句尾以“是呗”结束的花魁口癖（毕竟活了几百年，多少带有点古时候人说话的味道）。与罗伦斯共同经历了各种事情，途中的对话虽然经常占于主导地位，可也有因为不了解现代知识而被驳倒的时候，旅行的目的是想回到遥远北方的出生故乡“约伊兹森林”。喜欢美味的食物和酒，似乎特别喜欢苹果。对自己美丽的尾巴相当自豪，不懈怠地用梳子梳理以及清除跳蚤，十分享用被别人称赞尾巴。



林树伟	今次是我第一次寄回函卡，不知能否寄到，更不知你们会不会收到呢？？？（露琪：好萌的问号三连星）
读者资料	男，17岁，广东省吴川市一中实验学校初二(20)班，524500

PGBAR VOL.50



匆匆忙忙从北京回家，又从家回到北京，迷迷糊糊过完了新年，又再次投入到工作中去。坐在办公桌前，时常会产生飞机起飞时那样的眩晕感，突然就会觉得身边的一切很不真实，仿佛不知不觉中被偷走了时间，留下无法回忆起的大片空白。

前几天听到一个天大的好消息，我的死党，目前在福州工作的某人，三月要结婚了，红色炸弹将在九月寄来。言语间，聊起她以前在北京实习时候的生活，觉得非常怀念，多么想回到那个时候，我何尝不是。若是等到她成为专家，也许有机会来北京工作与生活吧，只是那时已然白发苍苍，我们的友情也将走过若干个十二生肖轮回的岁月。

说了有点不着边际的话，转回杂志来吧，本以为隔了个春节，回函卡一定堆成小山一般了，却不料完全相反，看着空落落的纸箱不禁自嘲：怎么忘了春节的时候邮路不便呢。本期边角栏挑选难度提高100%……

应某位读者的要求，在PGBAR里为他们玩友群打个广告：群号28754580，群名天津掌机群，群主QQ626623825。另外接主编通知：86期DSL获得者吉林长春的于洋，你的DSL由于地址错误已经被退回，请发邮件到pg@vgame.cn告知最新的地址邮编。

我是很宅的分隔线

河北秦皇岛 陈慧泽

从雪人大哥开始面对读者时我便开始看PG，虽那时年龄还小，我就已经开始喜欢掌机了。虽一度因为老妈怕影响学习而停止给我钱买PG，我也另有办法，如让同学也买PG待他看旧了再以便宜的价买到手后偷偷看。如今13岁了，对掌机的热情一点没减，对PG的感情也加深了。虽iDSL和PSP哪个都没有，可是我一样喜欢PG。

还是小学生的写信习惯好啊，方格信纸上一个格子里就是一个字或一个标点，看起来很清爽，最头痛的就是用白纸而且把字写得又小又密的信了。虽然不按照格子写字很省纸，可是看起来颇费工夫，若是一定要那么写，请换用横条线的信纸吧，笑。刚刚13岁，离对游戏激情退却的年龄还有很长时间呢，希望你能保持这份热情到23岁、33岁或者更久。

山东招远 孟一男

我想我的朋友们应该还会继续买PG吧，吕翔宇、孙佳隆、陈川……现在我又是每期PG必买了，那个老板都认识我了，我一去就直接告诉"来了"或者"还没来"。总会有一天，那些朋友们会在PG的边角栏或者PGBAR里看到我，我也会看到他们吧。到时候，再找时间联系，然后聚在一起，谈天说地玩游戏。希望天下所有好朋友都可以常常联系，常常在一起，高高兴兴，快快乐乐。

好吧，PG现在新增加了一项寻亲觅友的功能，欢迎来电来函咨询。如果能够帮你联系上以前的好朋友，小编们也会衷心地为你感到高兴。等到你们以后有了手机，联系起来就更加方便了，只要动一动手指就好，可千万不能像我这样宅到连动动手指都经常忘记哦……

林嘉勇	我猜一下，掌机游戏榜是67写的吧？（编：这都被你看出来了，厉害！）
读者资料	男，16岁，广东珠海白莲路176号68栋202，519015

黑龙江 王凯

近来在报纸上看到这样一篇文章：《奥运看台上会出现“京骂”吗？》，看完文章我感触很深，其实在以前我就想为此做些什么，我会选择和朋友说心里话，但他们往往是嘲笑的回应我：“你别装了！好像自己素质很高似的！”听到这些我也没有心情再说下去了……记得自己变坏的时候是小学二年级吧，年幼无知加上一些“朋友”的“帮助”下，我学会了数目相当的“各种骂”，在三年级到初二这段期间尤为严重，完全可冠以“出口成脏”之号，几乎是句句不离脏……回想那段黑暗时段，噫，原来我也当过混混！幸运的是我在初二时交到了几位可以说是我这一生转折点的朋友，我们都有一个共同爱好——玩游戏，他们在班里都是很优秀的学生，每逢周末都会聚在我家一起“小霸王其乐无穷啊！”就像从地狱来到了天堂一样，眼前顿时光明一片。为了做到像他们一样，我开始每时每刻的告诫自己，做一个文明人！转眼已是大二了，我的努力没有白费，目前对我来说最脏的就剩“可恶”“混蛋”两词了，当然还得改进！我有个很单纯的观念，只要不是玩网游或街机的（大部分）游戏玩家都不说脏话，当然这是很早以前的想法了。自己接触的玩家不多，所以我仍然相信更多的玩家是文明人，因为我相信游戏也像阅读赏乐一样，能够陶冶人的情操（厚脸皮地说我就是个典例……）。我也想借助我所热爱的PG的帮助，借助广大玩家的帮助，向社会表达这样一个心声——文明全人类，和平全世界！

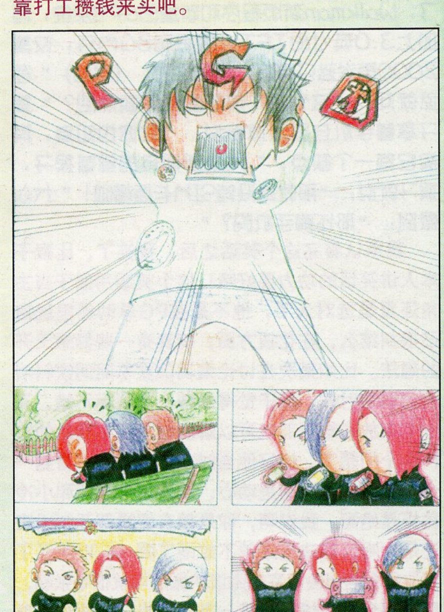
素质这种东西，不是简单的会不会说脏话来决定的吧。学脏话不等于当混混，之间还是有很大区别的吧。厚着脸皮说，我当年也和你一样，初二的时候从子弟学校转学到市立中学，由于很多同学都会说，耳濡目染也就学会了，嗯，跟我年轻时候的彪悍性格应该有直接关系吧。虽然那个时候也可以算是“出口成脏”，不过却没有过对别人大声说脏话的行为，学脏话更像是一种为了适应环境融入新同学而做的改变。到了现在，“我靠”这个词还是经常会出现，不过已经从脏话演变成一种感叹词了，比如“我靠！这一关真变态！”所以不要认为自己学过脏话就不是文明人了，你可以知道脏话怎么说，但是你只要明白在任何场合下都不应该对别人说，这就是文明人的表现。自曝家底也许会损坏形象吧，不过请相信，小编们也是和你们一样的普通人啊。最后，漫画很赞哦，本期刊登了，身份证号码拿来，等着收稿费吧，我等着收你下次投稿咯！



北京市 江涵雪

我是一个无机一族，连GB都没有……家长总是说影响学习，可只因这样就把我“关在笼子里”吗？我那些有掌机的同学大部分还都是好学生呢！难道连拥有PSP都成为奢望了吗？

就算跟家长说：“那个谁谁我们班第一的，人家平时还玩游戏呢。”或者说：“某某省高考状元也喜欢玩游戏啊。”这样的说法是很没有说服力的，家长必定会说：“人家是人家，你是你，你有人家成绩好吗？”之类的话来反驳，若不是家长本身也玩游戏的话，是很难理解你的，并不是没有可能，取决于你们的交流度。退一万步说，想要拥有自己的掌机吗？那就考进大学去靠打工攒钱来买吧。



古伟县	边角栏回归了，又找回以前的感觉了，买回PG第一件事就是看自己“上榜”了没有。
读者资料	男，22岁，广东梅县大坪镇下街口16号，514792，QQ281775891



广东台山 林健恒

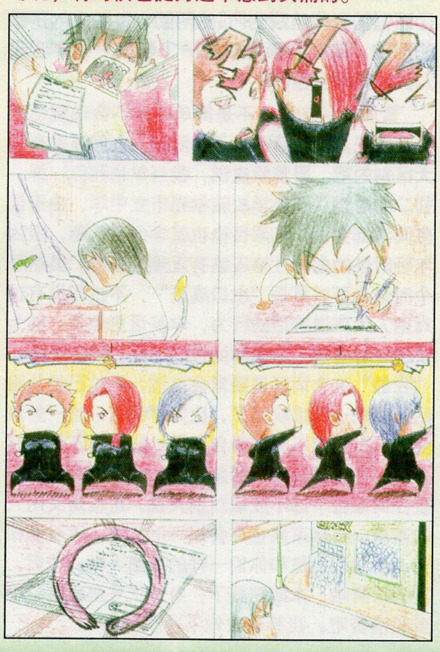
终于等到发工资那天啦！猴子拿着刚发的工资直奔手机店买了梦寐以求的banan型手机，并且拿到PG组里“晒命”（即炫耀）。暗凌看到手机背后的SonyEricsson字样就说：“哗，变爱的新款手机，有什么功能啊？”猴子等的就是这一刻，眼角一闪，说：“500万像素和自动对焦，蓝牙、红外这些基本功能就不用说了，Walkman新版程序和新增的GPS系统，再加上3.0英寸的TFT液晶屏和8G内存，仅售2000再送蓝牙耳机，低到烂啦！（粤语）”翔武就问：“这么好，那总的有个缺点吧？”猴子拿着手机在脸上擦着说：“这你也知道，其实它有一个缺点。”大众都期待的望着猴子，猴子就说：“那就是没有SIM卡插槽啦！”大众晕倒：“那还算手机吗？”

我承认看完这个笑话之后，我笑了，比猴子本人讲笑话的功力要好哦！这个笑话用猴子当主角还真是选对人了，他不是在PG总动员里说自己很纠结么，在花钱方面，确实有一些异想天开的想法。比如某次在讨论编辑部夏季期间饮料消耗问题的时候，猴子觉得那种小冷藏柜不错，买一个来放在编辑部就可以解决经常买不到凉的饮料这个问题了。恰好他当时在网上闲逛，看到一个制冰机，当下甚是动心，觉得这个东西和小冷藏柜是绝配。我说啊，你是想在编辑部开刨冰店还是水吧？想法越来越不靠谱了哪……以前买了酱油什么的用会议室的微波炉做煎蛋就很夸张咧，现在那台微波炉旁边还一串瓶子呢，酱油米醋香油一应俱全，这可得用到哪一年才用完呢……

海南海口 陈俊

我叫陈俊，湖北十堰人，现在在海南当武警已经五年了哦！说实话，我对玩游戏并不是很“专业”，只是拿来消磨时间，偶尔有一两款好游戏，也只是玩完剧情就放下了，并不会往死里研究，再说部队的条件也不允许！通常一个游戏要玩很久才能玩完，而且我不懂日语和英语，没有攻略基本上很难生存（郁闷）。

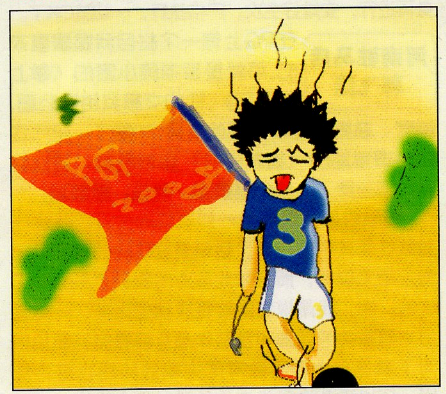
这位弟弟，我已经过完25周岁的生日了，比你大哦，下次写信记得把“小妹”二字去掉，以前就说了已经是可以被某些人叫阿姨的年龄了嘛。其实玩游戏并没有所谓专业不专业的差别，我们当小编的只是在特定游戏上投入的精力更多而已，论游戏时间可不一定比你们长，因为制作攻略的需要，每一款游戏从拿到手到打完只允许花费区区几天时间，我们要是玩很久的话，攻略就写不出来啦，倒是可能憋出研究来，笑。其实懂日语和英语并不是玩所有游戏的必要条件，《三国志》这种几乎满是日文汉字的游戏猜也能猜出个八九不离十来，动作游戏即使不看游戏中操作提示的说明文字也可以自己琢磨出来吧，唯有带剧情的游戏玩起来要打点折扣，若是抛开与剧情相关的解谜部分不谈，在哪里卡住就只是思路问题而已。话说我写攻略的时候，必定要玩两遍游戏，第一遍是纯粹的游戏体验，通关之后开始玩第二遍才动笔，不知道该说是好习惯还是陋习呢，有时候也挺为这个感到头痛的。



王名洋	在上期的边角栏中竟然看到了分开已久的朋友的名字，实在太感动了。
读者资料	男，17岁，安徽淮南陈洞路华声苑小区21号楼2单元205室，232001，QQ124422613

贵州贵阳 陈杰 现在，在没有掌机和PG陪伴时，我常常会去想：为什么原来的同学都抱怨说找不到好玩的游戏呢？还是因为对于他们来说可选择的游戏太多了，他们疲劳了……我会去羡慕他们，是的，羡慕他们拥有那么多游戏的选择机会，但再细想，自己以前也和他们一样，也曾有那么多的机会，但我不曾抱怨过什么。游戏嘛，就是我精神的粮食了，有谁会抱怨每天都要喝水呢？

玩家对游戏的要求是越来越高的，所以才会产生找不到好游戏的感觉吧，不过只要用心体验，好游戏还是很多的。学学小编们的精神吧，即使是从来没有接触过的系列，若是要制作攻略，也会非常认真非常投入地去玩，所以我们觉得，好游戏很多。



广西钦州 陈焰 原本说高四了，不该看的不看，不该闻的不闻，不该吃的不吃，不该玩的不玩……所以我那小白L已经被俺封印在家中N久了，原本打算不买PG的了，但还是在取款机取完钱后就径直走到了对面的书摊买了本PG和电软。PG涨价有喜有忧啊，18.6元，本来是想用来买沐浴乳的，但终究是禁不住诱惑。俗话说“男人简单就OK”，买个四五块钱的香皂代替了吧，毕竟PG可没有东西可以代替得了呀，于是乎……神啊，请赐予我下个月再买香皂洗冷水澡的勇气吧！

都说购买是一种习惯，习惯以前每期都买杂志，自然而然就会往书摊奔吧。广西那边的气候虽然温暖，但是现在已经到了可以洗冷水澡的时候吗？如果不是平时经常洗冷水澡的话，还是不要轻易尝试了，小心感冒！虽然我在湖北的时候也有夏季洗冷水澡的习惯，但是来北京之后实在受不了这边自来水的温度，这个习惯已经被消灭掉了。最后，香皂是好东西啊，我个人喜欢香皂胜过沐浴乳，我们共勉一下吧。



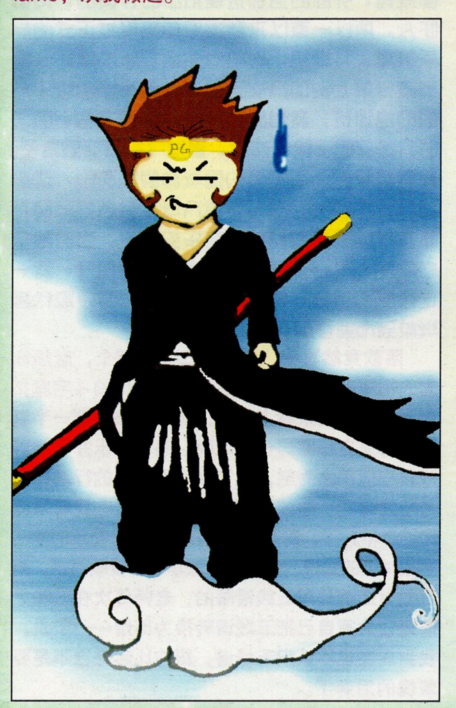
广西南宁 欧俊麟 我超热爱音乐，梦想是考上四川音乐学院！可我们这个地方太落后了，上初中时连音乐课都没有，外面的培训班是按小时计费的，贵得吓人，所以一直以来我都没有接受过正式的音乐教育。开学初，学校学生会招新成员，我看到宣传单上说加入文艺部可以免费参加音乐方面的培训班，我当时二话没说就报了名。面试时我是又唱又跳又演讲，通过了初试又到复试，最后终于在众多报名的同学中脱颖而出，成功加入学生会文艺部，可进入学生会后才发现，原来学校根本没有什么音乐培训班，当时那个心酸呀，不过幸好下个学期终于要有了，我一定要好好珍惜，刻苦学习！到高二时争取代表学校到市里参加艺术节！

落款竟然写着“宅男”二字，那个，麻烦你先去把第95期上暗凌与露琪合力写作的《宅腐文化漫谈》找出来看上三遍，如果能够看懂一半以上，再来自称宅男也不迟啊。热爱音乐并喜欢游戏并不能称之为宅，为了梦想而奋斗的行动更是与宅无缘啊！学校里能有音乐培训班在我看来已经很了不起了，我们以前的音乐课只是简单的学一些教材上的知识，然后一节课学唱一首歌而已，而且教材还都是用五线谱版的，老师每次在教唱之前还让大家自己把五线谱转换为简谱……于是，我到现在也不认识五线谱，跟你比起来岂不是要羞愧的泪奔了。

王小波	还有十多天就过年了，GBA也要鸟枪换炮了。
读者资料	男，16岁，江苏通州姜灶镇新村二组117号，226315

山东诸城 于洋 我很佩服那些汉化小组的成员，他们不求回报，仅凭一颗对游戏充满热爱的心，想让广大玩家真正体味游戏的人，每天工作之余，放弃休息，全心投入到汉化事业中。但在享受着汉化人员为我们带来的便利的同时，从一些不识好歹的人口中传来了一些不和谐的声音，使汉化人员承受不小的压力。我不知道说那些话的人有没有想想汉化工作者的心情，我想他们一定会很难过吧。许多人因为压力与难过默默地离开了汉化事业，这是绝对不利于中国汉化事业的发展的，他们需要的是鼓励与赞扬，而不是挖苦与批评。

以我个人的体会来说，汉化是比较枯燥的，需要持之以恒的毅力才能坚持下去，我自认是个很没有恒心的家伙，所以在参与了一段时间的汉化之后就逃掉了，真是不光彩的经历呢。虽然没有那种苦苦等待某个游戏汉化完成的体验，但是可以理解这种心情，若是能够站在汉化人员的角度多想一想，也就不会有那么多怨言了吧。是的，汉化人员并没有通过汉化游戏来获取任何利益，他们都有自己的工作和学业，牺牲业余时间来进行汉化，他们是最崇高最值得赞扬的人。大家一起响应这封信的号召吧，拒绝lame，从我做起。



陕西咸阳 张泽 有个问题想问所有的小编：你们既然选择当了游戏编辑，想必在上学时期也玩得很high，我想知道你们上高中的时候是怎么安排玩与学的时间的。因为我现在感到自己时间真得很混乱，学与玩也很混乱，有时甚至一起进行，左手一本《掌机迷》，右手一本教学书，你们当时怎么过的，给我参考一下。

我想我应该是反面教材吧，晚上在被窝里玩掌机，白天在课堂上打瞌睡。因为打瞌睡问题被班主任叫去谈话是常事，最后还请了家长……好在当时凭着点小聪明，成绩虽然不是最好，但也不赖，让老师和家长都算满意的程度。我真心的建议你不要跟我一样，想看《掌机迷》想玩游戏的时候先努力克制一下吧，至少完成了当天的学习任务再进行，安排好主次，严格执行，一切就OK了。

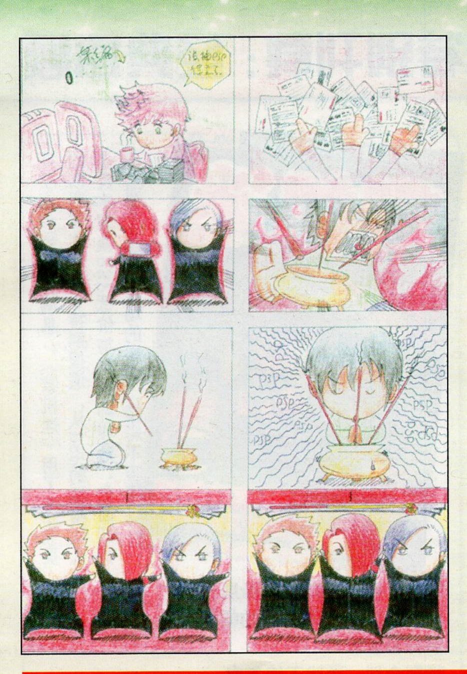
河南驻马店 郭飞腾 在PG上有一个栏目我是最喜欢的，那就是狸猫绫小路的《掌上动漫坛》，他的文章我每期必看，幽默、恶搞中略带邪恶的文风，太酷了。至今还是觉得某期的《幽游白书》最为经典，请允许我大呼三声："绫小路最强，最强，最最强！"

狸猫君的拥趸还是一如既往的多呀，我也一如既往是其中的一员，话说腐成这样的狸猫世上肯定绝无仅有，而且如此敬业的狸猫也是独一无二的。嗯，我是说狸猫君每次动笔之前，一定会把主题相关的动画和漫画作品全部看完，哪怕因为下载速度太慢导致可能拖稿的问题也努力克服。所以请允许我代表你的粉丝们大声说："狸猫君，你是一个好人！"

广西南宁 黄曲杰 看PG差不多三年了，每期必买。经过艰苦的存钱过程，终于在几天前入手了小P，虽然是二手的，但我还是抱着它睡不着觉。但不知怎的，我和小P才一起两天两夜就被爸妈发现了，妈妈把娇美的小P从我手中抢过，竟然还拿去退了。虽然后来用了整个晚饭时间用我所学和PG所教的知识说服了父母，但小P已经回不来了，让他们赞同我玩游戏已经很难了，难道还让他们出钱吗？那结果是不可想象的，不是一顿臭骂就是一顿毒打！我曾经有过想用不道德的手段来"得"到小P，但很快就打消了！这不是男子汉该做的事，就算再怎样也绝对不做。

你能及时放弃那样的想法，很值得称赞。不要灰心，你能说服父母说明你已经迎来了成功的第一步，以后必然会彻底胜利，那时他们不会再阻止你玩游戏，而是关爱地说上一句："别玩太久，注意保护视力。"

李胜	终于又重开了，久违的边角栏。
读者资料	男，16岁，河南省开封市开封高中0920班，475000，QQ394849268





掌机迷2008年第3期抽奖



参加办法 1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.97的抽奖活动截止时间为2008年3月15日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

95期中奖名单

PSP

地区	姓名
辽宁沈阳	张超

口袋妖怪T恤

地区	姓名
浙江海宁	黄诗祺
山东青岛	谢春阳
云南曲靖	李明潞
内蒙古呼和浩特	何欣
河北保定	包占龙
河北鹿泉	高涛
江苏南京	刘晓杰
四川成都	陈耀宇
北京市	武天翔
河北石家庄	闫晓环

精美小礼物

地区	姓名
北京市	汪思雨
天津市	祁屹
辽宁朝阳	赵逸
重庆市	张国隆
北京市	李希
新疆乌鲁木齐	汪超刚
北京市	孙欣
贵州贵阳	陈杰
广东汕头	泽峰
上海市	李子竹
河北唐山	石金龙
江苏南京	潭轩豪
广东潮州	林楷
浙江绍兴	傅军毅
贵州贵阳	王芳

孟凡旭	购买PG是件快乐的事，希望全国的朋友都来支持PG。
读者资料	男，16岁，吉林省吉林市昌邑区新建小区和平干洗店，132011，QQ544938741



新掌机的发售日近在眼前了，《掌机迷》上特地刊载了黑白对照鲜明的两页，一面是黑色深沉的PSP，一面是银色睿智的NDS，当期截稿前SCEI还突然公布了关于PSP的惊爆新闻。

极上攻略：F-ZERO高潮
玩转瓦里奥制造
特别企划：NDS游戏聚焦
玩的就是画面
——GBA画面最优秀游戏全面大检阅
2004手机游戏市场回顾
高级战争同人小说 白夜狂想曲



对应SCEI放出的消息，《掌机迷》用了多达5页的内容对此进行了特别报道，从PSP的规格到久多良木健谈PSP低价与电池的秘密，全面剖析PSP对未来掌机市场的影响，精彩不容错过。

极上攻略：火炎纹章 圣魔光石
赛尔达传说 不可思议的帽子
横行霸道A
特别企划：游戏王编年史
身怀绝技的冷板凳 二线动作游戏谈
得得花儿也谢了
——GBA未发表续作猜想



NDS美版于11月21日在美国抢先发售，身处美国费城的掌机玩家为大家带来首发日的见闻，从排成长龙的人群和主机软件均在短时间内被抢购一空的情况来看，NDS取得了很大的成功。

开篇视点：热潮袭来
——NDS美国首发见闻
极上攻略：王国之心 记忆之链
真·女神转生 救世主降临
特别企划：剑与魔法的旋律
——《火纹》掌机三部曲
勇者的足迹 掌机DQ作品漫谈



编辑部的众人也纷纷入手NDS，推出小编版试玩手记，特别收录雪人飞月真人试玩照片，虽然非正面照，新栏目《女生GOGOGO》为女性玩家倾情推荐各种可爱好玩的游戏。

极上攻略：约束之地
愿为你而死
口袋妖怪 冲刺
特别企划：战火纷飞的掌上王国
当心！SP泄露你的性格秘密
——掌上宝贝的另类分析
口袋中的节拍

曹浩亮	小P被偷了，也许从此要与PG说byebye了，好难过。
读者资料	男，17岁，浙江平湖市徐棣镇华丰村九组81号，314209

《掌机迷》100号特别刊载：经典回顾

又是新的一年，《掌机迷》迎来全面改版，「硬的美学」「百物语」「携带的成功」「口袋传」等新栏目开张，还有「彼者的主义」网罗玩家们的心声与看法，热度升级再升级。



特别策划：对“掌”谈“情”
——看GBA游戏剧情无责任乱侃
任氏掌机GUNDAM游戏回顾
专题特报：坏点！坏的不止一点点！
极上攻略：超级马里奥64DS
约束之地
洛克人EXE5

在经历了数次变革之后，《掌机迷》终于将迎来最大的变革，封底广告揭示了这个即将到来的变化，新形态的杂志将以《电子天下·掌机迷》之名出现，当然啦，大家还是亲切地叫它PG。



特别策划：虚幻的真实
掌上的流行乐
专题特报：PSP影片制作DIY
极上攻略：世界传说 换装迷宫3
耀西的万有引力
英雄传说 卡卡布三部曲之白魔女
游戏杂谈

《电子天下·掌机迷》转世登场，进化为国内第一本正式掌机杂志，书、光盘、赠品一个也不能少，至此小侃和天意都已经加入，但是具体从什么时候开始加入已经无从考证了。



果敢特报：掌机，砸开国门的那块“砖”
特别策划：2004，我们的行货年
瓦里奥系列评述
极上攻略：马里奥聚会A
实习医生 天堂独太
热脑研究：世界传说 换装迷宫3
热血案内

虽然《掌机迷》的攻略部分仍然是GBA游戏占了绝大多数，但是新作工房里却已然呈现三足鼎立的情景，多达26页的新游戏介绍里，GBA、NDS和PSP游戏数量相当内容精彩。



特别策划：2004日版GBA游戏销量盘点
掌机中的幽游白书
极上攻略：超级机器人大战OG2
三国志英杰传
三国志孔明传
侦探神宫寺三郎 白影少女
新作工房

张伟煌	如果可以的话，尝试将一些以前的主流游戏收录进DVD也不错。
读者资料	男，18岁，福建泉州市德化县第一中学高三12班

《掌机迷》100号特别刊载：经典回顾



游戏专栏的阵容进一步扩大，新的「史艾帝国」讲述关于SE出品的诸多游戏的种种百科，「火纹圣殿」毋庸置疑当然是针对FE系列的啦，攻略连载多的时候，专栏也有很好的看点。

果敢特报：降价利斧先砍谁
特别策划：碰撞！穿梭于山脊与都市
——北美两首发赛车游戏硬碰硬
手指间的热舞
极上攻略：大金刚 摇摆之王
史艾帝国
火纹圣殿



连续好几期的《掌机迷》都一直在连载几篇超长攻略，GBA的《机战OG2》，NDS的《实习医生 天堂独太》，PSP的《白魔女》，虽然写得巨细无遗却也招致诸多非议，此后就很少出现长篇攻略了。

果敢特报：神游触摸CGT，IDS始出来
特别策划：夜来读鬼，其味自知
——GBA经典文字游戏盘点
极上攻略：中央大陆传说
热脑研究：天外魔境 青之天外
不可思议迷宫 特鲁尼克大冒险3
百家杂谈



「坐家传道」每期邀请一名《掌机迷》撰稿人，让他们直接与玩家面对面，讲述你所不知道的他们的兴趣爱好与各种经历，而本期的该栏目邀请到的是那只让人又爱又恨的狸猫——绫小路义行

果敢特报：PSP，请一路走好！
特别策划：李鬼跟着李逵走，我是模仿我怕谁！
——细数模仿游戏的足迹
极上攻略：千年家族
真·三国无双A
Another Code 双重记忆
坐家传道



在连续使用了若干期原创手绘封面之后，由于诸多问题的存在，《掌机迷》不得不换回非原创的游戏人物封面，本期就是最后一期使用原创封面的杂志，原创封面的道路任重而道远啊

果敢特报：NDS带给我们什么？
特别策划：Disney游戏的乐园
——迪斯尼系列游戏大盘点
极上攻略：洛克人zero4
目标！甲子园
怪蛋英雄
新天魔界 混沌世纪IV

蒋勇	PG吧的插画是否能画得工笔些，线条干脆些。
读者资料	男，浙江衢州市柯城区北门村委，324000

由于「三栖人论坛」开设了《掌机迷》的专门版块，小编与读者们的互动交流更加方便了，雪人专门开帖请大家为每期攻略投票，本期中的《任天狗》攻略在当时就非常受欢迎。



特别策划：三生三世
——NDS和PSP的回顾与展望
永远的旋律
——GBA音乐游戏综述
极上攻略：任天狗
The Tower SP
彼岸岛

又一位新小编方舟加入了编辑部大家庭，这个活泼分子的到来为《掌机迷》注入了新鲜的活力，很多人抱怨的脱页情况在编辑部珍藏的本期样刊上也出现了，杂志制作仍需改进。



果敢特报：《任天狗》的反思
特别策划：方寸间的天堂梦
——回顾山内溥时代的任氏掌机帝国
口袋中的海拉尔编年史
——掌机上的《赛尔达传说》系列游戏回顾
极上攻略：海贼王 龙之梦
乐高星球大战

接二连三有新人入伙，不恶搞会死星人的翔武在初登场就呈献了一张真人版的恶搞照片，随着时间的推移，大家也慢慢知道了他是OP饭、萝卜饭、MHP饭等等。



特别策划：PSP软硬件购买指导专辑
PSP购机保养一条龙
PSP软件推介
PSP周边全面扫描
恶女列传！
——掌机史上最不能碰到的美眉百科
极上攻略：SD高达G世纪

临近暑期，《掌机迷》连续推出针对新主机的购买推荐，帮助广大玩友选择自己称心如意的爱机。新栏目「决斗都市」始开张，为《游戏王》系列爱好者开辟一块交流的空间。



特别策划：NDS软硬件购买大特辑
NDS购机保养心得七嘴八舌大家谈
NDS软件拼盘
一机在手，世界我有
——漫谈掌机游戏网络化
极上攻略：英雄传说 卡卡布三部曲 朱红之泪
决斗都市

王晓宁	爱我所爱，无怨无悔，游戏为我解开了许多人生的疑惑，它里面充满着哲理。
读者资料	男，17岁，辽宁大连市大连八中，116001，QQ396979091

《掌机迷》100号特别刊载：经典回顾



除了各大游戏厂商憋足了劲不停推出新作想要在暑期好好赚一笔之外，国内烧录卡厂商也看准了商机，已经成熟的GBA烧录卡与崭露头角的NDS烧录卡充斥着市场，正是乱花渐欲迷人眼

特别策划：暑期烧录卡全面评测
GBA产品篇
NDS产品篇
极上攻略：超执刀
魔法老师涅吉 图书馆岛
新作工房
热血案内



《掌机迷》清爽变革，豪爽加页，仍然是铜版纸全彩页，仍然附带一张光盘，价格仍然是厚道的9块8，杂志的大容量让杂志内容更加充实，软硬件内容一应俱全。

特别策划：光辉与荣耀之书
——走进诸神的世界
创意沙漠上的绿洲
——任氏掌机创意游戏无责任点评
极上攻略：桃太郎电铁G
火影忍者RPG 千鸟VS螺旋丸
热脑研究：高级战争DS

暑期大作热潮来临，《掌机迷》推出了超级豪华的攻略阵容以飨读者，关于《高级战争DS》的研究讨论极为热烈，杂志特地开设了「高战前线」专栏，深入浅出讲解AW的各种知识。

特别策划：指缝中的掌机业界
——以冷静的目光观察ChinaJoy
极上攻略：BLEACH 被染红的尸魂界
新·我们的太阳 逆袭的萨巴塔
洛克人EXE5 DS 双生领袖
天地之门
高战前线



想必大家也发现了，游戏淡季的时候《掌机迷》上特别策划挺多，到了旺季页码都被攻略挤占了，不过为《洛克人》和《我们的太阳》系列开设了新专栏「洛克小队」「阳光迷城」哦。

果敢特报：神游，何去何从？
DS上的“明星战略”
极上攻略：JUMP明星大乱斗
机动战士高达 基连的野望 吉翁之系谱
热脑研究：最终幻想
洛克小队
阳光迷城

马皓 希望恢复曾经有过的日语教程之类的内容，也可以增加一些有关掌机维护方面的内容。
读者资料 男，18岁，湖北武汉市崇仁路243号，430030

《掌机迷》100号特别刊载：读者感言

怎么会迷上你，我在问自己，我什么都能忘记，但是与你难分离，你并不美丽，但是你好看至极！唉呀，《掌机迷》！——**金雷**

如果你知道错过烟花璀璨光芒的伤悲，如果你明白错过流星瞬间永恒的遗憾，那么你该知道错过PG的悔恨莫及。——**风寒七度**

生活的真谛是乐趣，乐趣的真谛是掌机，掌机迷的真谛是游戏，游戏的真谛是PG。——**孙方达**

掌机陪我度过美好的过去，《掌机迷》将陪伴我度过更美好的未来！——**侯宇**

掌机丰富了我原本单调乏味的生活，它在我心中已扎了根，为我的心灵渲染了一抹生机。——**徐钧**

GBA来了，GB走了，GBA走了，NDS来，GBASP又要走，但只有掌机迷是永恒的。——**陈翘楚**

人的一生快乐最重要，每当我忧愁困苦的时候，却被PG这把钥匙打开了心中的快乐之门。——**张宠图**

佛说："前世500次的回眸才获得今生的一次擦肩而过。"而我想用一万次的回眸去与你相遇并告诉你好想好好爱你，《掌机迷》。——**王东平**

我看着《掌机迷》诞生，看着它长大，希望它能茁壮成长，成为国内最好的掌机杂志。——**陈曦**

PG是个宝，每天少不了，周一到周末，不看不舒服。——**冯好**

如果你是真正的掌机迷，那么在寒冷的动机细细摩挲着PG会感到一丝温暖吧。——**张一飞**

天总是会黑，人总要离别，不过只要有PG，我的一生就不会有天黑。——**麦俊峰**

游戏中心情的起起落落，将在这里得到升华，玩家一颗颗游动的心，将在这里凝聚。——**田然**

GBA是青梅竹马，总是伴随身边；NDS是单恋，爱着它却只有默默守候；PSP是梦中情人，幻想着它的存在却不知它身在何方。——**宋维诚**

如果说每个人心中都有一片净土的话，那么PG和掌机就是我们广大玩家心中的净土。——**胡保平**

游戏带给我们太多太多，无论带给我们的是快乐还是悲哀，是坚持抑或是感动，总之它将我们的生活全变得更加丰富多彩，我爱她！——**李岩**

游戏是一种文明，是人与人之间交流的途径，也是点亮生活的火焰。——**邓佳玮**

在这几年里，一直为游戏奋斗着，但我不后悔，它给了我欢笑与知识，我还会坚持下去。——**胡亚东**

在跟随《掌机迷》的两年时间里我学会了乐观，学会了笑看人生。——**周阮捷**

人们都说高中生活枯燥无味，我的高中生活却精彩异常，因为我有《掌机迷》。——**金军**

在你没有出现之前，我总为游戏不能通关而烦恼，在你出现之后，我体验了更多的乐趣，了解了更多的信息。——**卞家杰**

没有水的日子是困难的，没有掌机的日子是难熬的，没有《掌机迷》的日子是恐怖的。——**彭伟**

正是第一本《掌机迷》让我有了买机的冲动，从而让我真正地领略到游戏的快乐！——**王鑫**

掌机魅力无穷，《掌机迷》是释放这种魅力的开关。——**杨志彬**

游戏是什么？是心灵的催化剂，让你感到快乐，但如果真的要游戏让人快乐，更重要的一点就是你爱它。——**余霄雁**

PSP不敢奢望，NDS只是梦想，连SP都买不起的我只能紧握GBA，但我很乐观，我知道掌机世界离我并不遥远，因为有《掌机迷》在我身旁。——**江佳骏**

掌机犹如调味料，如果没有了掌机，我的生活也将缺少味道。——**严志彬**

我们拿着《掌机迷》这个指南针，便可以在掌机地图上寻出自己想要的宝藏。——**王辰飞**

所谓的轻度玩家就是把游戏当成东西的玩家，而重度玩家则是把游戏融入生活的玩家。——**谢君**

给自己定下一个目标：游戏不论年龄，到了四十岁，我会依然如此热爱GAME。——**张俊杰**

如果PG是流星，我等着你；如果PG是行星，我陪伴你；如果PG是彗星，我追定你。——**庄思**

王一轩	满心欢喜地开realone看CG，结果发现不支持AVI格式，郁闷了。
读者资料	男，15岁，贵州遵义县南白镇象山社区四小区，563100，QQ248358211



少年！你的梦想是什么？

春节时候和朋友们聊天聊到了梦想这个话题。梦想大概每人都有，而且都有很多。就拿我来说从小到大就有过很多梦想，也有很多理想，但理想和梦想相比会更容易实现一些。我目前的梦想就是想要一个房子，里面要最完善的厨房设备。不过这个还是被朋友们鄙视了啊，太不远大了。我倒是觉得梦想没什么大小之分，只要是自己想要的就行了。记得小时候的各种理想里，我没有一个真正去努力的，自己现在都感觉有点可惜。不过游戏编辑也是我的理想之一，虽然当时没想到会实现，但也真正去努力过了，即便没能实现也不会留下悔恨了。看回函卡上有很多读者也有和我原来相同的理想，但为了这个理想努力可不是光打游戏就行的，学业方面必须努力才可以。最后祝各位高三学子能将这最后几个月努力拼过去，不要让自己留下什么遗憾。



说事



过了年，回了家，看到久别的父母感到格外的亲切。毕竟是岁月不饶人，父母本来年事已高，回家之后看到他们和我离开的时候发生了容貌上的改变，不禁觉得热泪盈眶，别说小菜我眼窝子浅，这毕竟是一种思念之情，二话不说，先抱着二老哭了1个钟头。

回家之后这几天倒也没有闲着，不是陪父母要不就是和儿时一同长大的朋友去外面吃饭，顺便寻找一下以前一同去游戏厅“打币”、一同在室内打篮球、一同在家中“打机”的感觉，虽然现在已经对这些室外的玩乐不是很感兴趣，但感触还是相当深的。放假回来后等不了几天《大蛇无双》就来到了我们面前，这次的光荣确确实实的厚道了一记，不但完美缩水地将PS2版移植进来，而且还加入了全关卡都可以进行的二人对战模式，这些天编辑部内刮起了一阵无双风，基本上每个编辑都会拿着自己的PSP没事或者是休息的时候玩上一会，感觉非常的惬意。不知道会不会听一首歌《思念是一种病》，听着听着感触颇多，思念进化成想念，脑海中想着何时能够回到身边。当这个世界不在那N 美好 只有爱可以让他更好 我相信一切都来得及 别管那些纷纷扰扰 别让不开心的事 停下了脚步 就怕你不说 就怕你不做……

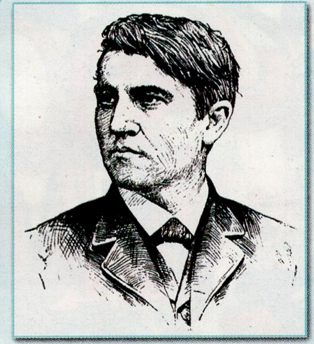
怀念过去放烟花的时光

暗凌

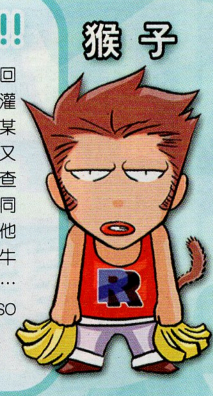
记得小时候，每年春节期间都会很开心地放烟花，小姨一直是负责采购烟花爆竹的人。在我的意识里，烟花爆竹按照燃放的方式和地点分为三大类：需要系在竹竿上，伸到窗户外面去放的鞭炮，一般都是由家里的大人来操作的，一般是小姨负责拿竹竿，舅舅负责点火。我和表兄弟姐妹们喜欢到放鞭炮的房间去凑热闹，却又害怕那噼里啪啦的响声，总是双手紧紧捂住耳朵，还把脑袋塞到枕头下面去。站在阳台上玩的一般都是魔术弹和钻天猴，吃过晚饭之后，外公就会和我们一起到阳台上去放。我还很小的时候，个子只比阳台的围栏高出一点点，外公总是握着我的手，帮我调整角度和方向，缓冲魔术弹的冲力。在外面楼道里玩的是小蜜蜂和花火，几个小孩子去央求大人给半根点燃的烟，就会兴高采烈地玩上好久。不记得是从什么时候开始，就再也没有碰过烟花了，在路上看到灿烂的烟花，我会安静的欣赏一阵，突然响起的爆炸声时常会吓我一跳，从禁放烟花爆竹到允许燃放，仿佛都跟我没有关系一样，真怀念过去放烟花的时光。

贾昌	过完年了，假期就快过去了，才发现自己根本没怎么玩游戏。（宫本蒂尼：失去了，才知道是最重要的）
读者资料	男，20岁，河北省邢台市河北机电职业技术学院网络0701班

猴子


↑在我心目中受人尊敬的爱迪生只有他一位。

不要叫我灌稀!!



不知道是命里犯了哪位明星的相，在过完年回到单位之后以Perfect为首的一群人一个劲儿“灌稀”、“灌稀”地叫我。难道从年前炒到现在的某照片外泄事件，把我也牵扯进去了么？我英文名又不是爱迪生，为什么叫我灌稀？后来上google一查明星档案才知道原来自己跟这位明星是同年同月同日生的，天地良心，20多年前的那一天我在河北他在加拿大，俩人虽然同一天落地但是确实是风马牛不相及。我可不想走了路上被人叫“猴灌稀”啊……

下班回家的时候，偶然瞥见隔壁的隔壁的对面，SO SOOL的编辑部门板上，依旧贴着一年前爱迪生不羁表情的海报，现在想想，真是太欢乐了。

露琪

意料之外，情理之中

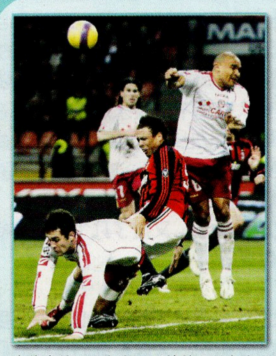
过年的时候被老妈带去医院，好好检查了“失聪”已经一个多星期的右耳。果然是洗澡时没有注意进水了，晾了好几天都没完全恢复过来，虽然确实有好转的趋势。还是医生够专业，全身套装地进行检查，尤其是用那根长约半公分貌似圆规状的仪器插入我的时候（喂，禁止想一些很奇怪的画面）。好在不消一刻钟的功夫就结束了，现在，右耳总算又能够听到久违的清晰声音了。—_,—

好吧，我承认终于也开始玩山口山了，春节结束前被带到15级。长时间不接触网游手有些生疏，连快捷键都摸索了好一会才适应；不过游戏做得确实非常到位，玩的过程很享受，尤其是第一次骑乘物飞行的感觉，视角的转换最高！等入手新本本后可能还会接着玩，当然，前提是下半年可以比现在稍微轻闲一点的话。=_,=



←一年前在淘宝上买的植松伸夫首张个人专辑，回来后终于收到了。

有冲力，不代表胜利。


↑传奇的罗纳尔多，可怜的罗纳尔多。



天气开始转暖了，不过不排除突然降温的可能，各位朋友不要盲目减衣。

火箭送走了威尔斯，换来了鲍比·杰克逊，所谓的增加了季后赛经验，但是这笔交易真的值吗？

米兰在酋长球场并不占优，但是“意式防线”在这场比赛中得到了充分的体验，特别是马队，将自己的经验发挥到了极致。比赛没有进球，而且最后时刻米兰逃过一劫，内斯塔和帕托的伤也是虚惊一场。正所谓“大难不死，必有后福”，到主场再见分晓。

PSP最近大作不断，你的棒子还够地儿吗？16G棒就要发售了，烧包们可以准备入手了。

大乱斗真好玩，你是觉得好玩呢？好玩呢？还是好玩呢？

宫本蒂尼

Editors' Diary

邱子玉	PSP是梦想，NDS是圣经，BGA是经典，“P.N.G”还没发售。（宫本蒂尼：急是急不得的）
读者资料	男，16岁，广东省信宜市解放路44号文化馆601





与黑洞相伴的生活

你曾经是个年轻、无忧无虑又天真的死大学生，上学那时候碰巧有机会接触了下Gust的某些招牌作品，并在萨尔堡虚度了大约十几年的时光（游戏内时间）。在萨尔堡度过的那十数年时光让你记忆深刻；那可是一种自食其力营生计，平日充满了挑战和邂逅的生活，听起来是不是很令人期待呢？且不说轻松完成任务委托，接着一获千金的那种愉悦感，就是周旋在一伙好朋友中的那种融洽气氛就让你我这等平日足不出户，朋友数目在十以内的家伙深感羡慕。那时你一直都在对自己说：等到自己找到了工作，我就可以过上这样的好日子。

很快，你果然也就毕业了，这此后的情况正像大家都能猜到的那样，那俗话说的真好，“天不遂人愿”。虽然在大城市讨生活和在城寨都市讨生活在本质上没有什么太多的区别，按照项目完成工作进度与按任务展开工作也没什么太多的差异，可这每个月的工资怎么就愣是拿的如此费力呢？还有，你怎么和同僚总是有些谈不拢呢？上司会不会采纳你这次的提议呢？稍稍向前迈出了如此几步之后，你就不免喟叹一番；嗯，这游戏乃是来源于生活而高于生活的，生搬硬套显然是不对吧。不对就不对吧，因为这时摆在面前的最大危机可不仅仅是这个了。那个最大危机来自于钱包。上田佑司唱的《搞笑漫画日和》里面有句“外套里面有妖怪”，在这里就要改唱“钱包里面有黑洞”。每到月底，鼓鼓囊囊的钱包都会因为这个黑洞的缘故突然干瘪下去。这黑洞有若干名目组成，比如每月房租，比如水电煤气，再比如其它杂项开销。这个黑洞很小，它就躲在钱包里，哪也不去；这个黑洞又很大，它就绵亘在那看起来像是玫瑰色的人生的正前方，一眼望不到边，就算是借了堪萨斯的龙卷风来助力，你也难说就一定能飞跃它。在一种近乎无所适从的无奈中，你发觉自己好像是总算明白了些什么。也许这就是年轻人必须接受的磨炼吧。

现在的你已经从当初那个豪情万丈参加工作的年轻人变作了一个每天早上被闹钟逼着起床的工资小偷，关掉用《今天只在工作中》（萨尔堡系列的工作日音乐）做闹铃音乐的手机，揉揉平时因面对荧光屏太多而发疼的双眼，你也许会想到当初的念头，然后对着空气露出傻笑，接着盥洗一番，夹着公事包出去做事。这时候，你就感觉到自己早就没有玩游戏的工夫了——不过掌机游戏的话或许还成。不过那Gust貌似许久不做掌机上的工作室了。好在长久没有不代表永远没有，就在这天你从报告表单偷偷切出去看《Fami通》新闻时，发现这公司居然在DS上做了一款新的工作室，叫《奥尔德尔的炼金术士——莉滋的工作室》。

于是你就欢欣鼓舞了。又过了几个月，你便忙不迭地弄了一盘来玩。

提到Gust社游戏的具体特征，想必有很多朋友会在如数家珍的罗列完一大堆系统后提到他们韵味独特的游戏作曲来。至于对很多平时爱听New-age或者民族音乐的玩家来说，他们兴许会把Gust的曲风排到这个特征列表的第一位上面去。这也难怪，因为自从土屋晓、小林美代子（现在人家结了婚，叫高冈美代子）等一批作曲家在98年前后进Gust负责作曲后，这家公司的音乐风格

就有了自己的特色。针对工作室系列贯穿始终的中南欧风情，这些作曲家们聪明地选用了传统复调音乐和南欧民族音乐的一批资源。为了体现音乐的地域性和对细节的修饰作用，他们也不排斥使用诸如管风琴之类的乐器来装点门面。不过他们是断然不会学 E之流公司为了渲染气氛动辄而使用风笛之类内涵乐器或使用大而无当的交响乐作为片头音乐的。如果硬要打个比方的话，那些大厂商的大作配乐就如同大剧场里盛装华服大跳罗刹国火鸟舞的舞蹈演员一般，漂亮自然是漂亮，然而更多的是靠着配器等来吓人就范，让玩家因为强烈感官冲击而留下印象，继而在周围一片叫好中跟着叫好；G社这边的作曲家给出的配乐则像剧场门口带着驯养的小熊，拿着手鼓合着节拍跳舞的吉卜赛卖艺小姑娘，完全靠本色演出来引起玩家的共鸣，这样的喝彩者也许为数有限，但他们绝对会一看到表演就发出真心的喝彩声。我在这里无意引起冲突，但当大家故意对号入座之后，自己是否也会有这样的想法呢？

貌似在这里扯得远了些，不过工作室系列的曲风在这些年里一直固定在了民族风上。到了这一作，虽然作曲家发生了些变化，作曲部分挑大梁的换成了新人荒川惠莉，但所有在游戏发售前拿到OST的玩家都觉得这个游戏在作曲这点上确实能算得上是“工作室”系列的新作；虽然游戏曲风中多了些幻想风的要素，但考虑到游戏中的这个“奥尔德尔”城并不像前几作里的城塞都市萨尔堡那样有着过于鲜明的南欧风味，这点想来就可以略过不谈了。也许有人还会指出，某些大场面的配乐到底还得让高冈来写（而事实上也正是这样），荒川的曲风或许民族风不足，幻想风有余，拿去放在一般的女性向游戏里自然很合适，搁在这里也许火候不到家。但综观全局，荒川的表现足够让大家给她一个足够高的分数了，更何况这部工作室的主题曲就是她执笔的。当你哼着那首《宝物》玩游戏的时候，想必也感觉到了作曲家为这个故事花的心思吧；其实真正的冒险没准儿就是迎着晨风和阳光在通勤路上急急忙忙消灭掉手边的牛奶和面包，接着和熟人互道早安的每一天。

当你和着曲子哼完主题歌的时候，故事的正题也就该开始了。

工作室系列的故事一般都很单纯：比如神经大条的留级生为避免被开除而努力开店实习；又或者家境一般的女大学生勤工俭学追求进步；至不济也是热爱家乡的农村少女自学成才这样的。这些故事要多阳光就有多阳光，而且里面还有诸如大学校园，女生宿舍或下午茶茶会之类的充满了年轻人积极向上气息的好地方。那些主人公们也多是有着炼金术执业资质的——嗯，专业素质，值得信赖。在这些专业人士的努力下，炼金术得到了推进与发展。可到了这个故事里面，你见到的这个主人公看起来像是能起到这个目的的人吗？她完全是为了赚钱才开始做这个看起来像是很有前途的行业。一言以蔽之，动机不纯。

虽说最近看起来满脸坏相其实内心善良的女性角色最近像是很流行的样子，不过在这个系列里,如此的女性角色可着实不多，这显然是有原因的，故事要从主人公莉滋所在的那个小国说起。看了片头漫画的朋友都知道莉滋是个公主，她家……嗯，就是王室，过着挥金如土的排场生活。虽说王室生活排场本也无可厚非，但当这一切要靠去银行贷款才能维系的话，那就有些可虑了。正如《日本永代藏》里直接告诉我们奢豪如烧盐大臣（源融）澡锅大臣以致借贷撑门面者，日后必然败家。于是这位国王也不例外。当银行掐指一算这位大爷已经资不抵债时，也就没有留情面地只打算派几个专业讨债专家上去磨嘴皮子，而是直接先礼后兵——先派个账房先生前去送传票，接着就是毫不含糊地出动商团将国王的细软和不动产收做抵押，最后便是把国王全家以及全体国民送去坐监劳改，以期望他们能靠着修理地球的收入挽回点损失。

不过并不是所有人都被送去砸石头的，在传票送到的当天晚上，公主寻思不妙，于是慌忙收拾行李，剪掉头发，换上旅行装，急急如丧家之犬，惶惶如漏网之鱼，乘着夜黑风高溜走了。一阵狼奔豕突后，公主这才发现自己原来已经逃到邻国的奥尔德尔城。嗯，奥尔德尔，故事看来很快就要正式展开了吧？你这样问自己，不过看着神情恍惚的公主独自一人在城市里乱窜，这看起来可真是有点可怜啊。话说“年轻女性孤身一人



张勋	希望增加日语教程，通过游戏中的对白和DVD中的影视教程，我想一定会有很多人回应的。
读者资料	男，17岁，云南文山水务局，663000





来到陌生的大城市”在很多作品里都往往是一个艰辛的开始，按照剧本和故事的口味变化，我们在能从这点看到各种糟糕或不糟糕的变体。好在这是个全年龄版的故事，于是左右很多人生涯的运气在这里也没怎么难为这公主；眼看就要作为浮浪人瘐毙街头时，不想有位好心的路人向她伸出了面包。这位好心路人是个炼金术士，这面包就是炼金术用于赚钱的手段。在这一刻，落难公主顿时感觉下半生有了指望；利用炼金术就可以赚到钱，有钱就是有了希望。在得到救济之后，公主就一门心思的准备炼金术士资格水平考试了。

出于一分钱一分货的原则，态度诚挚的莉滋通过了测试，终于成为了奥尔德尔市里一名普普通通的炼金术士。但这一切对她来说只是开始；在她面前有着一道可怖的难关：当初家里贷款过多，结果连本带利算起来，那笔债现在已经涨到了一个天文数字——八亿七千万又四千八百枚金币。这个无底洞摆在面前，无论赚多少钱都不够填的。也许就是被这个现实刺激到了吧。公主从此变成了一个爱财如命的人。记得当年《没有家的女孩》里有句名言“同情我的话就给我钱吧”，对这位前公主而言，这句话貌似是可以当作座右铭了。不过这句台词对于游戏外的你来说其实也是同样适用，感觉同样与无底洞为伴的你自然也是很喜欢钱的。反正只要是自己挣来的银子，怎样节省都不过分吧。

不过这此后的事情就多少有些让人不知说啥才好了；莉滋在奥尔德尔交到的第一个朋友是个满脑子想着找个好老公接着混吃等死的滑头小姑娘，这两个活宝经常聊得很是投缘。都说新女性应当自立自强的吧，再说系列里的主人公们也基本没有打算找个靠山过日子的。不过，从实际情况看过去，这么想却也无可厚非，俗话说，人穷志短，倘换了自己，没准也会这么想吧？尽管你找到了一堆理由来安慰自己，但你总觉得冥冥之中，好像有什么重要的东西发出了破碎的声音。

随着游戏的继续进行，剧情也在逐步深入。你玩着玩着就觉得这奥尔德尔市比起萨尔堡来其实算是更过分些的一个地方。且不说一开始认识的那位整天装可爱，其实背地里把认识的全部男性朋友当驴子用的那位大小姐吧，这城里的其他人也都各有千秋：比如被那位大小姐迷住，整天当驴子使唤的某个可怜炼金术士（顺带提一句，其实他是公主的救命恩人）；再比如整天高呼要用炼金术复活死去的未婚夫的某位美少女（自称）炼金术士，其实未婚夫什么的只是妄想罢了；不过这还不算过分，为了追赶当前潮流，这城里甚至还有一个……呃，伪娘，这位大哥平日里不用开口，只消被人当成是女性角色就能安全地骗吃骗喝。在城里，也有贵公子见到公主后显出一见钟情的样子，然而令公主沮丧的是，这位大爷好像除了花言巧语外并不肯多掏一个子儿出来表示诚意。这样猛一看去，似乎这个奥尔德尔城像是烂掉了，就像那老话说的“这个世上都是鬼”一般绝望。好在这实际情况并非太糟，大家只是看起来有点像怪人罢了。一个勤俭节约过日子的人一般来说总是不会误入歧途的的，换到这里自然也一样。

剧情其实怎么看也都算是那回事吧，看了眼公主在城内闲逛游历的段子后，你这样对自己说。毕竟对这个系列来说，王道还是要看炼金术部分，抛开这一部分，游戏就无从谈起了。于是你在拿到了第一本图鉴之后，开始回家琢磨怎样才能习得新名堂了。这时你碰巧看见《Fami通》上的一篇报道，这篇报道说，本作的系统将回归原点。这句话令你顿时恍然大悟。果然在这里还是要攒钱买书，攒钱买工作设备，还要自己出门采办各类素材道具。要赚钱的话，果然也就是去酒场找老板接各类委托，然后一一搞定。由于这一作是对应DS的，于是采取时和调和时稍稍用到下屏——在这里也就是随手划上几笔的事。本作和系列里其他作品的不同也许就是在炼金术的最终制成品上，但别管最后是合成出啥玩意。有样道具总是跑不掉的；你肯定都得合成出贤者之石作为过路产品，不过你也习惯了，毕竟在萨尔堡的最后时光里，早就有了用好几块贤者之石才能打造出的东西。到了这边估计也差不离。

不过你很快就发现自己不小心就犯了经验主义的错误。看完第一本《炼金术讲座》后你就发现自己只能造中和剂和蒸馏水！总不能只靠造蒸馏水和中和剂来换钱度日吧，要脱困只能去买新的教材，于是你就接着去买《甜美的生活》和《料理炼金术》来学习用于补足的知识。然而这些都

唐飞	游戏小说我觉得能吸引更多的读者，能否将掌机上近期热门游戏改编成剧情小说，连载也行啊！
读者资料	男，22岁，上海市浦东新区季景路370弄富特三村6-402，200137

要花钱，而且造点心还是要设备的。这样艰苦的日子令你不免想起这系列起初的那一串手忙脚乱的日子，毕竟序盘手头不紧张就不像炼金术士系列了，你这样提醒自己。但想想这一开始就是好几本书，总觉得心里多少有些不痛快。

好容易从基本级上升到了初级，你便终于鼓起精神，大摇大摆地走进洛德马可图书馆去研读更高一级的教程。读了《我和炸弹》之后，你感觉出门冒险更有底气了，然而在有底气之余又总会觉得，做爆弹狂人是不是和时代脱节太多了？那怎么说也是十年前的流行风貌了。但现实需要由不得你去考虑这么多，就算觉得炸弹老土，可总也得造这么几个过路升级用吧。万一哪天还真有用炸弹的委托的话，你也可以当场提货呢。

就这样，随着更多的金币砸在买书、买设备和买原材料的开支上，你逐渐从不入流的小商品制造者渐渐进阶为了城内有名的时尚用品制造商、奢侈品制造商、料理大师以及其他乱七八糟的名号。这些荣誉来得不容易，你看着身上微薄的积蓄，顺带想想压在银行的八亿七千万又四千八百枚金币的大烂账，顿时又觉得自己的努力似乎没什么太多的意义了。无论赚多少都只够填进去一个零头。看着游戏里为钱所困的公主，你又不免会想到自己的工资存折，虽然自己已经赚得不算少，但到了月底，口袋里却总还是空空如也，各项开销（特别是房租）把那点工资可算是吃得干干净净了。更何况自己年纪也不算小，已经到了要去承受红色炸弹轰炸的时候了。于是你暂时关掉游戏机，斜四十五度角仰视着窗外明亮的月光，随即抱头作痛苦状，然后泪流满面。

游戏的本意是要人暂时忘记现实生活，所以当公主为赚钱一筹莫展时，编剧就自然会介绍门路给她：比如花上一笔大钱去拜名师学艺。有名人点拨的话，要找赚钱门路自然也就不难。正好像考研前后大家都会去看大仙指点希望猜中一两题那样。在这个故事里，公主正是蒙了奥尔多尔市里的炼金术大家奥马托尔大师点拨，才终于了解到了贤者之石这玩意和具体制法。在造出第一块贤者之石后，大师觉得你是块材料，值得造就，于是就把合成超高级宝石阿尔喀纳斯的配方教给你了。因为大师是个极为乐于慷慨助人的老者，所以这个配方只收你五万金币。

也许列位看官会觉得这个配方价钱貌似贵了点，不过玩过游戏的朋友想来都知道这玩意到底是怎么一回事。这个阿尔喀纳斯在故事所在的世界里价格极为高昂，银行也开出了收购价，大约是一个能换两亿金币的样子。这下你就该明白大师只收你五万金币是何等的划算了吧。你大可以把这当成一份《八千元起家炒股必胜秘笈》来看，只要操作得当，想来八亿七千万也就只是时间问题了。

于是公主就开始了向着八亿七千万的冲刺。你在游戏机外面则显出一份愉快的神情来；玩工作室系列难得会如此之顺，真是可喜可贺。但你转念一想，笑容就凝固了；按照正常流程来的话一次顶多只能造一个超高级宝石出来，就算出了转化专精，利用迷你游戏的系统漏洞多弄一个出来，这也只是两个而已。想来这游戏应该是二周目继承资金的，那么，我至少得玩四周目才能凑够这笔钱吧。这时你就顿时觉得这策划很是可恨，出于担心玩家只玩一周就把游戏扔了，他们竟然舍得做出这样下作的手段来。

不过令你感到可恨的事情还在后头，你不知不觉的就发现自己的游戏时间已经进入了第五年，可按理说，这剧情只有四年而已啊，莫非是这游戏真的有问题？这样没完没了谁受得了。于是，怀着半信半疑的心情，你去2ch等地查了一通，最后在游戏官网赫然发现一张醒目的游戏BUG通告，通告下面就是一串游戏内的恶性BUG，自己这里的游戏时间延续赫然在内。你便终于忍耐不住，彻底爆发了。



当人平时压力太大时，适度爆发有益身心健康，医生是这么告诉你的。于是，在这之后你还是和平常一样，只是按照官网提示，把那个游戏时间BUG排除了就好。就这样，你顺手完成了如此的一个游戏流程，果然要轻松完成这八亿七千万到底只是一个梦啊。

现在的你偶尔还会想起这盘游戏，接着玩玩二周目。在弄明白这八亿七千万的秘密后，你感觉游戏乐趣少了很多，人生果然还是需要挑战才好啊。

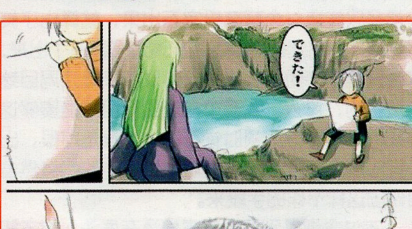
这时，作为闹钟的手机又响了，这次的铃声是《我的乐园》（萨尔堡系列的脏乱房间音乐），你不禁自嘲地笑了笑，看来作为工资小偷与生活相拼的日子还长着呢。加油吧！年轻人！

文/LinkTon



贴图特搜队

特搜宗旨
漂亮的图，要。
kuso恶搞的图，
全都要！



←毛："画好了！这就是斯巴达！"我自己都觉得冷……



↑大哥，这样不通电是没有任何威力的……



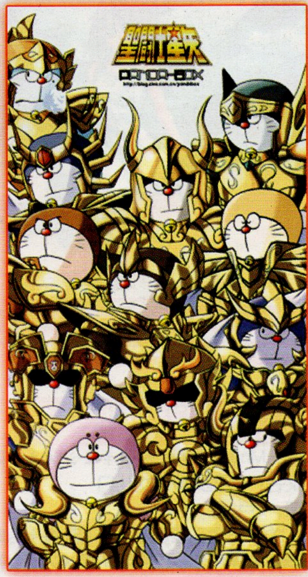
←脑残星似乎现在还有余热，前一阵某人刚追完，可惜我对小女孩无爱啊。



←完全Q版的《高达SEED》壁纸一张，叫高达幼稚园比较贴切。

吴番	改版后的《掌机迷》有优点也有缺点，不过还是利大于弊的，现在只差读者的一些建议就更完美了。
读者资料	男，24岁，天津市红桥区，300122





↑12黄金机器猫连圣斗士表情都重现了。

↑《偶像大师战略版》，风格模仿得很不错啊。

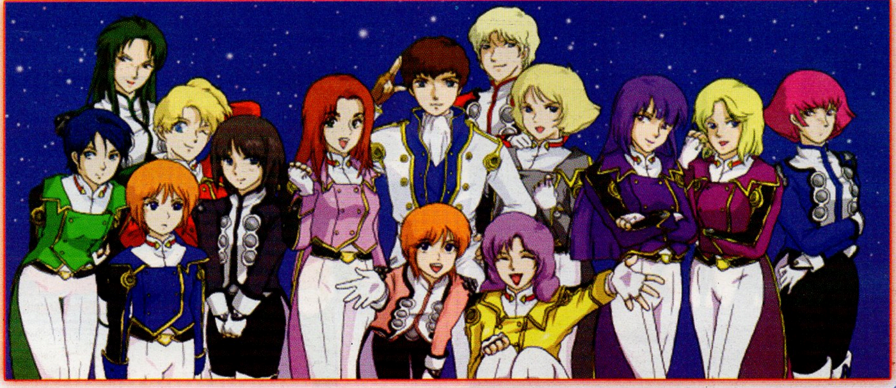


←洛：“今天的我！甚至凌驾于阿修罗之上！”

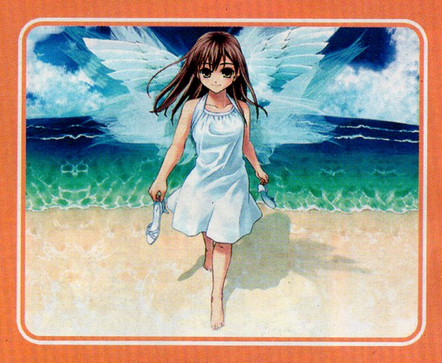


↑音速人！这个合体看着还挺完美。

↓应该叫《GUNDAM大战》吉&连华击团吧。



杨小雨	大家都用掌机描绘出自己的游戏人生吧。
读者资料	女，17岁，辽宁锦州市辽西育明高中二年四班，121000，QQ296516991



三栖人空间

二月份的新番动画并不是很多，但是之后的三月份就到了日本放春假的时候，（在美丽的春天还有假期，真是令人无比羡慕啊）这时很多动画公司针对学生的假期放出了不少新番，而且很多剧场版也在3、4月份上映，这也是他们赚钱的一大策略。下面给大家介绍的既有TV版又有OVA版还有剧场版，大家可以根据自己的喜好各取所需。

~记忆女神的女儿们~

原名：Mnemosyne ～ムネモシュネの娘たち～
中文名：记忆女神的女儿们
日期：2月3日

为了纪念动画频道AT-X开播十周年，GENCO和XEBEC联手制作一部原创动画《记忆女神的女儿们》，动画总共六话，每话为一小时。人设原案为中央东口、脚本为大野木宽、人物设定为石原满，并由声优能登麻美子担当主役，另有钉宫理惠、大原沙耶香、石田彰、田中理惠助阵，阵容可谓相当豪华。著名乐队GALNERYUS为其演唱OP《ALSATIA》以及ED《CAUSE DISARRAY》。

本作以东京新宿为舞台，其中包含战斗、爱情、悬疑和科幻等多元素。在西新宿从事咨询业务的麻生砥磷拥有不为人知的秘密。她对于近期城市中陆续发生的怪异事件心存疑惑，于是和助手展开了一系列调查，而这时她们面前却出现了一位名叫萝拉的神秘杀手。本作制作精良的画面和华丽的声优阵容，体现了制作方的诚意，但是因为动画中充斥了大量暴力血腥画面，所以不适合低年龄的读者观看。



~KERORO军曹~

原名：クロロ军曹～ケロロ对ケロロ天空大决战！～
中文名：KERORO军曹～KERORO对KERORO天空大决战！～
日期：3月1日

动画《KERORO军曹》一直人气不减，已经演变成日本国民动画了。在06年和07年分别推出的两部剧场版都大受好评。《KERORO军曹》剧场版的第3作《KERORO对KERORO 天空大决战！》将于2008年3月1日公映。冬树和KERORO小队一行造访了印加帝国的遗迹空中都市。喜欢神秘事物的冬树自然欣喜万分，然而KERORO却满脑都在想着侵略地球。而等冬树和KERORO等人返回东京后不久，面前就出现了至今最未遇到过的强敌“暗黑KERORO”。它外表和KERORO如出一辙，内心却是阴暗冷酷，带着它的小队成员SHIVAVA、DORURU、 MIRURU，展开全方位的地球侵略。而KERORO小队为保卫地球（？）则展开了正义的迎击！与剧场同期上映的还有短篇电影《武者KERO 亮相！战国蓝星大战！》。



俞伯良	透露以下回函卡中所说的“家法”。
读者资料	男，16岁，江苏省常州市墅堰区俞家塘63号 213011 QQ849981914

～海贼王～

原名：One Piece～ドラム島～
中文名：海贼王～磁鼓岛篇～
日期：3月1日

“在这个春天绝对不会到来的岛屿上，发生了奇迹。”感人至深的《海贼王之磁鼓岛篇》终于被动画化了。这次的动画制作仍然是由东映负责，剧场版将以原作为基础，讲述的长冬之岛——磁鼓岛篇的故事，也就是路飞等人与可爱驯鹿乔巴初次相遇的情节。在剧本的改编方面原作者尾田荣一郎也亲自参与其中！虽然各位都早已知道这次剧场版仍然是炒冷饭，但是当看到浑身是伤的乔巴把药拿回来的场景时还是让我们无比感动。另外由日本著名乐队美梦成真为《海贼王之磁鼓岛篇》演唱其中的主题曲，为此原作漫画家尾田荣一郎还特地为美梦成真乐队献上了漫画版造型！



～舞-乙HiME～

原名：舞-乙HiME 0～S. ifr～
中文名：舞-乙HiME 0～S. ifr～
日期：2月22日

《舞-HiME》的最新续作。这部作品并不是一个正统续作，而是作为外传形式诞生的作品。故事讲述了《舞-乙HiME》的起点，即初代“苍天之青玉”的故事，描写了在过去的世界中，少女们之间的战斗和友情。本作的监督由负责《舞-HiME》和《舞-乙HiME》的人物设计久行宏和担当，这也是久行宏和首度负责动画的监督工作。

艾布尔行星跨越了银河历史的繁盛科学力正在逐渐地丧失，而人类将在这个行星迎来文明的黄昏。在整个星球都充满战争的时候，迎接末日的人们把名为“乙姬”的少女们作为最终的兵器。听令于王侯贵族的她们维持了世界的秩序，使艾布尔再一次恢复了和平。



～圣斗士星矢～

原名：圣斗士星矢～冥王ハーデス～エリシオン篇～
中文名：圣斗士星矢～冥界极乐净土篇～
日期：3月7日

《圣斗士星矢冥界篇》的最终章《极乐净土篇》将于3月7日起在ANIMAX的PPV收费频道上开始播放。同时《极乐净土篇》的DVD版也将于08年3月28日起发售第1卷。星矢陪伴我度过了纯真年代，并一同跨越了千禧年，这部我曾经以为永远不会完结的《圣斗士星矢》，终于在我有生之年，让我如愿以偿地看到了最终章。大家有时间的话不妨一看。

极乐净土篇讲的是星矢等人在通过叹息之壁后，到达极乐净土的故事。极乐净土据说是只有生前心灵纯洁的人，在死后才能到达的地方。冥王哈迪斯的真身便隐藏于此处，而雅典娜也被困于此。在极乐净土篇中星矢等人将再次创造奇迹，救出雅典娜，粉碎哈迪斯妄图将人间变为地狱的阴谋。死神和睡神也将在此篇中露面。



蒋勇	新的一年，玩新的游戏，走新的路。
读者资料	男 浙江省衢州市柯城区北门村委 324000 jmagico@tom.com

疯模阵

Awesome Toys

不疯"模"不成"活"，对于喜爱模型的玩家来说没有模型的日子就不能叫做生活。这个版块就是为了喜爱模型的玩家而顷情奉上的。我们每一期都会挑选一些与模型相关的有趣的内容让大家来养眼，请不要错过这里。

长门有希 泳装Ver.

凉宫春日的忧郁

DATA PVC制涂装完成品●1/8比例，全高约14cm●原型制作 田中东志●发售商 Chara-ani●价格 5040日元●2008年3月发售

有希最最吸引人的地方，就是她的"静"。外加她的"贫■"体质，也许没有多少FANS会想象过身穿泳装的有希是什么样子吧。现在有希就穿着泳装出现在各位面前！也许是因为她的"贫■"体质，所以模型设计的也是连体泳装。

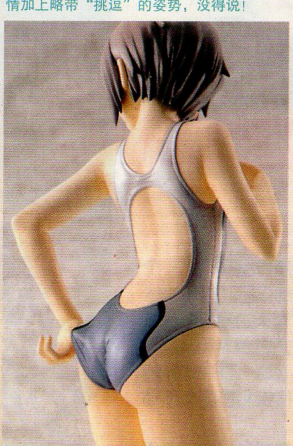


泳装有希,你的眼睛要看哪里呢?

→有希虽然是"贫■"，但是身体的曲线从整体来看依旧称得上完美。她那招牌似的表情加上略带"挑逗"的姿势，没得说！



←↑白色泳装是限定版！很符合有希的气质。虽然是限定版，但是价格与发售日和普通版是一样的。不过既然是限定版，所以入手方法也不同。只能通过Chara-ani的官网进行预定。数量有限，喜欢的朋友可要早出手！





↑用手指修整泳装臀部的动作果然是最高啊！背部的露出度则让人完全没有想到！

王昊	我的小P早在1年前已退役（被我妈给秒了），要是可能让我中个PSP吧（宫本蒂尼：南无阿弥陀佛……）
读者资料	男，14岁，天津市河西区解放南路瑞江花园兰苑13号漏一门402

凉宫春日

凉宫春日的忧郁

DATA PVC制涂装完成品●1/10比例，全高约16cm●发售商 Hobby-wave●原型制作 Aiup●价格未定●2008年春发售预定

由Hobby-wave制造的凉宫春日模型中，团长造型是第一次出现。这可是吊足了所有FANS的胃口之后才推出的（可恶之极！）。这款作品也有很多的可更换配件，最明显的就是右手。配件共有三种，分别是食指向前指、拿着喇叭、拿着SOS团章程三种造型。左臂的袖章也有"团长"和"超监督"两种。另外表情还有三种，厂商够厚道！



团长、超级导演、名侦探，无论身恶、魔都可以！



↑穿着冬装，SOS团章程+超监督袖章+自信的表情，是不是很像原作中每日变换造型的春日？

↑夏装+食指+名侦探，好像在说"烦人就是你！"。这个表情也不多见。

夏娜

灼眼的夏娜

DATA PVC制涂装完成品●1/8比例，全高约12cm●原型制作 慎尾宗利●发售商 KOTOBUKIYA●价格 5040日元●2008年2月发售

限定版夏娜登场！无论是炎发灼眼还是普通的黑发，这是所有人都想得到的……但是，除了夏娜的身体和刘海之外，其他的设计都完全不同噢！泳装从普通版的水蓝色换成了粉色，而且小裤裤两边系带体积加大了（仿佛要突出些什么……）。最最让人没有想到的，就是夏娜居然骑在一个巨大的香蕉上……（这、这……快给我手纸……）



限定版的夏娜居然是这种造型！



→虽然具有透明感的炎发效果不错，但是配合泳装还是黑发最好！

↓这是普通版的夏娜。限定版与之相比精良了不少吧！和普通版一样，泳装根据水温的不同颜色会发生变化。



黄赞	这个边角栏，大不了我不上了！（宫本蒂尼：施主切勿焦躁，是你的早晚会来。）
读者资料	男，19岁，广西省玉林市一中理（二）班

喜讯：电子游戏软件杂志获新闻出版总署出版物印刷一等奖

次世代传媒联盟



电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS



机战迷的专门志第四辑即将发售啦！本次有多篇大型专题奉上，并新开多个全新机战专栏，保证你大呼过瘾。更豪华更精彩，不能错过！

机战FAN 4

■定价：19.80元　2月28日上市



《口袋迷11》本次全面升级改版，更加精美的版面设计，更加丰富的内容安排，同时本期豪华和普通版分别赠送限定毛巾一条，同时还有大图鉴收藏贴赠送，绝对物超所值。豪华版捆绑剧场版漫画更加精彩，值得珍藏。

口袋迷（11）

■定价19.8元（豪华版29.8元）　2月25日上市



口袋迷新春大餐又来了！本次集合第六至第十辑的精华内容，全部重新编辑修订，重新排版制作，绝对全新效果，并有百页以上全新内容收录，口袋迷不能错过的收藏宝典。

口袋迷精华本2

■定价：24.80元　3月1日上市



广受读者期待的标准掌机典藏系列最新版终于登场了。PSP版超厚读本配合双DVD，将一年来该平台的经典游戏彻底收录。书中包括珍藏图鉴、典藏攻略，软硬件实用指导，实用问答等，值得收藏。

PSP标准掌机典藏

■定价：22.80元　3月20日上市

NDS版超厚读本配合DVD，完全收录一年来该平台所有值得收藏的游戏内容，书中包含了所有主流游戏信息，集购买实用为一体，大图鉴游戏数量超过400款，游戏攻略及小说更是不可错过，必备！

NDS标准掌机典藏

■定价：19.80元　3月20日上市



彻底收录所有口袋妖怪系列的相关问题，多达一千四百问以上，海量内容收录，口袋妖怪迷必须拥有的一册，让你成为无所不知道的口袋妖怪达人！

口袋特训营

■定价：18元　接受邮购

冬末春初，在春节和情人节的余温寥寥之季，SoCooL又如期而至。牛仔品牌齐鼓上阵，温情放松春季精品，还有极其丰富的潮流资讯等你来追！请仔细check！

SO COOL 2008年第(3)期

■定价：15元　2月下旬全国上市



为广大NDS玩家详细介绍各种软件使用方法和技巧，主机和周边纵览和购买推荐。NDS发售至今200多款优秀作品推荐，附送实用超值DVD。

NDS终极奥技

■定价：19.8元　接受邮购



本期DVD完全改版，内容更加充实，全盘时间超过九十分钟，更加精彩。杂志两大特辑深度分析《恶魔猎人4》及《勇闯尸城》，爆爽！

电子游戏软件2008年第8期

■定价：9.8元　接受邮购

电子游戏软件

2007年第7～24期	9.80元
2008年1、2、3、4、5、8期	9.80元
2008年(6-7合刊)	15.00元

电子天下·掌机迷

2007年第18～24期	8.80元
2008年第1、2、3期	8.80元

动感新势力

41、43、44、48～61期	9.80元
48～53、45～61期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元

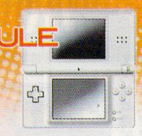
SO COOL(搜酷)

创刊秋、冬季、06年1～12期(2、5、10期已售完)	15元
2007年1～12期	15元
2008年1、2、3期	15元

PSP标准掌机典藏(新)	22.80元
NDS标准掌机典藏(新)	19.80元
机战FAN(4)(新)	19.80元
口袋迷11普通版\豪华版(新)	19.80\29.80元
口袋迷精华本2(新)	24.80元
NDS终极奥技	19.80元
口袋迷10普通版	19.80元
口袋特训营	18.00元
机战FAN(1)(2)(3)	19.80元
动心琥铂MTV	19.80元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱　发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表



截止统计时间：2008年2月20日

日期	游戏名	厂商	类型
2008年2月21日	上帝也疯狂DS	Bullfrog	SLG
2008年2月21日	世界树迷宫2 诸王的圣杯	ATLUS	RPG
2008年2月21日	太空侵略者X DREAM	TAITO	STG
2008年2月21日	牧场物语 闪耀的太阳与朋友们	MMV	SLG
2008年2月28日	Soma Bringer	任天堂	ARPG
2008年2月28日	超剧场版KERORO军曹3 天空大冒险	NBGI	PUZ
2008年3月6日	哆啦A梦 野比与绿巨人传DS	SEGA	RPG
2008年3月6日	花和太阳和雨 无尽的乐园	MMV	AVG
2008年3月13日	影之传说2	TAITO	ACT
2008年3月13日	LUX-PAIN	MMV	AVG
2008年3月14日	旋风管家 大小姐改造大作战	KONAMI	AVG
2008年3月18日	SEGA全明星网球	SEGA	SPG
2008年3月19日	樱花大战DS	SEGA	ARPG
2008年3月19日	BANGAI-O 魂	ESP	STG
2008年3月19日	模拟城市DS2 从古代到未来	EA	SLG
2008年3月19日	时间无价 追寻被夺走的过去	KONAMI	AVG
2008年3月19日	超热血高校躲避球	ARCSYSTEMWORKS	ACT
2008年3月19日	BANGAI-O SPIRITS	D3 PUBLISHER	STG
2008年3月20日	结界师 黑芒楼袭来	NBGI	ACT
2008年3月20日	口袋妖怪战队2	任天堂	RPG
2008年3月20日	伊苏DS	FALCOM	ARPG
2008年3月20日	伊苏2DS	FALCOM	ARPG
2008年3月20日	忍者外传 龙剑	TECMO	ACT
2008年3月20日	爆走卡车传说BLACK	SPIKE	RAC
2008年3月20日	蜡笔小新 呼风唤雨的电影世界大活剧	BANPRESTO	ACT
2008年3月20日	十字架与吸血鬼	CAPCOM	AVG
2008年3月27日	机动战士高达OO	NBGI	ACT
2008年3月27日	LUX PAIN	MMV	AVG
2008年4月3日	名侦探柯南 消失的博士和找碴之塔	NBGI	PUZ
2008年4月24日	召唤之夜	BANPRESTO	SRPG
2008年4月24日	侦探神宫寺三郎 不灭的心	ARC SYSTEM WORKS	AVG
2008年4月24日	太鼓达人DS 七岛大冒险	NBGI	RAG
2008年4月24日	回忆之日2	SNKPLAYMORE	AVG
2008年4月	鬼太郎 妖怪大激战	NBGI	ACT
2008年5月	鬼魂力量 创世纪	IDEA FACTORY	SRPG
2008年5月29日	超级机器人大战OG传说	BANPRESTO	RPG
2008年6月26日	寒蝉鸣泣之时 绊	Alchemist	AVG
2008年春	勇者斗恶龙5	SQUARE ENIX	RPG

焦思源 我要上首页的边角栏。（某编：首页我们一般放广告）

读者资料 男，18岁，新疆乌鲁木齐市奇台路93号第十中学高三1，830000

2008年春	DS山村美纱悬疑事件	TECMO	AVG
2008年夏	召唤之夜2	BANPRESTO	SRPG
2008年夏	蓝龙PLUS	AQ Interactive	TAB
2008年夏	AWAY 随机迷宫	AQ Interactive	ARPG
2008年	梦魇骑士	STING	SRPG
2008年	卡片召唤师	SEGA	TAB
2008年	弧光之源2	MMV	SRPG
2008年	闪电十一人	LEVEL5	RPG
2008年	弧光之源2 决意	MMV	SRPG
2008年	勇者斗恶龙6	SQUARE ENIX	RPG
2008年	勇者斗恶龙9 星空的守望者	SQUARE ENIX	RPG
2008年	火炎纹章DS	任天堂	SRPG
2008年	星之卡比 超级迪拉克斯	任天堂	ACT
未定	王国之心 358/2天	SQUARE ENIX	RPG
未定	前线任务2089 疯狂边界	SQUARE ENIX	SRPG



截止统计时间：2008年2月20日

2008年2月21日	大蛇无双	KOEI	ACT
2008年2月21日	太空侵略者 XDREAM	TAITO	STG
2008年3月4日	战神 奥林匹斯之链	SCE	ACT
2008年3月19日	海腹川背P	MMV	ACT
2008年3月19日	重生传说	NBGI	RPG
2008年3月19日	无限回廊	SCE	ACT
2008年3月27日	怪物猎人P2G	CAPCOM	ACT
2008年3月27日	反逆的鲁路修 失落的色彩	NBGI	AVG
2008年3月	大战略7	SYSTEMSOFT ALPHA	SLG
2008年4月2日	星海传说 再次启程	SQUARE ENIX	RPG
2008年4月24日	魔幻精灵P	FALCOM	SRPG
2008年4月24日	实况口袋力量棒球P3	KONAMI	SPG
2008年6月19日	超级机器人大战A	BANPRESTO	SRPG
2008年春	瓦尔哈拉骑士2	MMV	RPG
2008年春	死神 魂之热斗5	SCE	FTG
2008年春	冲吧！源先生！晚霞木工物语	IREM	ACT
2008年	大家的地图2	ZENLIN	ETC
2008年	梦幻之星P	SEGA	ARPG
2008年	合金装备 数字漫画2	KONAMI	ETC
2008年	黑暗衰落	Ivolgamus	PUZ
未定	王国之心 睡梦中诞生	SQUARE ENIX	RPG
未定	最终幻想 纷正	SQUARE ENIX	ACT
未定	皇帝的财宝	CLIMAX	ARPG

文/GJW

最终幻想EXE



第三回 如意泉!?

我……这是哪里……我昏过去了吧……四周全是水……好痛苦，我喘不上气……它要把我们带去哪里……

昏迷的王隐约感觉到有一股上升的漩涡把他往上推，他动弹不得，只能任凭水的摆布。

太好了，上面有一点亮光……我们终于要出去了……外面会是什么样呢……真期待……

王又感觉一股强大的水势令自己快速上升。他只觉自己向那亮光飞去，那光芒逐渐变大，好——刺——眼——

霎时，王被抛了出去，紧接着又重重地摔在地上。

“咳咳咳咳咳…….”王仰面朝天，无助地躺倒在地上，嘴里不停地吐着水，“咳咳……”

“你没事吧，王·巴特拉同学？怎么倒在地上？”一个油滑的声音说，“尿裤子也不用愧疚得倒在地上呀！”

周围一阵哄堂大笑。

王趔趄着站起来，果不其然，是岚狄尔帕·菲尔——这个歧视自己的精神术老师。王对他这种挖苦自己的行为习以为常，不足为奇了。自己全身湿漉漉的，也难怪。

等一下，我怎么会被那股泉水带到学校？怎么可能？林、史、文怎么不在这里？

想到这里，他认为应该去找萨雷姆校长，或许只有他才能解开这个谜。他立刻凭自己的记忆，一溜烟似地朝校长室奔去。他不顾自己满身的水，也不顾摇摇欲坠的身体，疯狂地奔走在校园间。所有人都投来惊诧的目光。

他抛弃了愚蠢的校规，疾驰于高级领导办公区，甚至为了缩短路程，穿过了几个正在上课的教室……

“萨雷姆校长？出去了——半小时前。真是可惜，你来晚了。”莱芙拉琪·艾尔丹忍术老师站在校长办公室前，假惺惺地撅着嘴，“你有什么重要的事需要麻烦校长？”

气喘吁吁的王明显听出这是对自己的蔑视，但也没时间与她过多纠缠了。他现在只有一个念头：逃出学校！

“站住，巴特拉先生！”艾尔丹掷出几个手里剑。

眼看即将踩上手里剑，王终于勉强刹住了。他



极不情愿地回过头，“有什么事，老……师……”王好不容易才挤出这两个字。

“来来，给你看看这个。”艾尔丹拿出一大张清单。

王才没有兴趣，“怎么了？”

“这是给你记的过——‘短时间旷课’、‘肆意穿行教室’、‘无视教师威严’、‘玷污学校形象’……”

哪还有时间听她废话！王不管三七二十一，冲了出去，后面是艾尔丹的叫骂声。现在只有一股脑地往外冲了……

突然“嗵”的一声，王感觉撞上了什么。

“天哪！王·巴特拉同学！”一个老师坐倒在地上，“什么事这么着急呀？撞得我好痛。”

王懵了，自己又闯大祸了！他赶紧站起来，想溜之大吉。可当他看到那个被他撞倒的老师时，不禁大吃一惊。

“今天是星期五，好倒霉啊！”原来那人是卡特利尔老师。她正在捡拾掉落在地的文件，“你怎么了？”

王见到她，有一种犹如至亲的感觉，“我……我有重要的事请找校长，不过听说他不在……”

“没关系，说给我听听吧，或许我能帮你。”卡特利尔老师带着王向办公室走去。

路上，许多人向王投来鄙夷的目光，王怒上心头：要不是卡特利尔老师，现在就揍扁你们！

“嗨！卡特利尔，”菲尔老师迎面而来，带着略有嘲弄的神情，“送这个小杂种去那个垃圾桶？”

王有一股想吃了他的冲动……

“别理他，王。”卡特利尔老师细声说道，“他教骑士的精神术，我看他自己就有精神病。”

经过一段时间，二人终于到了办公室。

“啊，好了，王，”卡特利尔老师轻轻关上了门，“你到底有什么事找校长？说来听听。”

于是，王删去了与同伴冒险的一部分，把那股泉水的事一五一十地告诉了卡特利尔老师。

“不是‘如意泉’吗？”她像是找到了答案，“一瓶‘如意液’，一半洒在一个地方，另一半洒在另一个地方。只要进入其中一半所形成的泉水，就会瞬间出现在另一半的地方。很方便，但有效期是一星期，然后就干了。那东西很普遍，市面上50G三瓶，很便宜，你怎么会连这个都不知——”

“不，老师，那个东西和您说的并不太一样。”王突然打断她的话，“首先，我从周围的情形看，那股泉在那里不知多少年了；其次，它并没有如



您所说，‘瞬间出现在另一半的地方’，而是把我卷了起来，不知道多长时间才把我送到目的地，还让我感觉很不舒服；最重要的一点——我猜想它不只有两部分，因为我不是在学校中踏入那泉水的，可它却把我送到了学校！”

卡特利尔老师露出惊异的表情，捂住了嘴。

“抱歉刚才打断您的话。”王最后补充了一句。

“如果我们到校长室去查阅校长的图书，或许能找到答案，你知道，那里的书比图书馆的还多……”卡特利尔老师悻悻地说，“但那是不礼貌的。所以，王，带我去那股泉水带你回来的那个地方，我看看它到底是一个什么东西。”

“但现在是午休时间，不让教师学生出来的。”王有些担心，“等等吧，下午到来的时候……”

“哪还有时间等？”卡特利尔老师急忙从柜子中拿出一些稀奇古怪的东西，不知道是什么，“这样，我做一个面具，你戴上就不会有人知道你是巴特拉·王了。我也给自己做一个……”

真不愧是化妆术教师，仅仅几分钟，两个惟妙惟肖的面具就完成了。王兴高采烈地戴上面具。他知道一个谜团有可能迎刃而解，还能和老师一起挑战威严的校规。

只是不知萨雷姆校长到底去哪了……

（未完待续）

掌机迷 POCKET GAMER DVD内容导读



◆影像部分

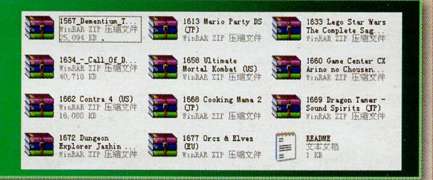




战神 奥林匹斯之链
大蛇无双试玩影像
刺客信条
口袋妖怪战队2
模拟城市DS2
KERORO军曹3
灵光守护者

◆PC部分使用方法

把光盘放进PC光驱，在光驱盘符上点右键打开，然后进入PG文件夹中，里面就是PC部分的内容了。光盘中部分软件需要用WINRAR解压打开。



◆PSP当期游戏推荐

机动战士高达基连野望
大蛇无双
极品飞车 职业街道赛
Puzzle Quest日版



附送MyStylist繁体中文版，MyStylist是一个用PSP做造型打造的软件，其中内置了不少服装可以搭配（多数女装），有摄像头的朋友还把自己的衣服放进去。

◆NDS当期游戏推荐



刺客信条
僵尸危机
虫师 天降之村
火影忍者 影分身绘卷
心跳回忆女孩版2
FIFA街头足球3
世界树迷宫2
太空侵略者DS
★汉化游戏
来自深远汉化版

◆编辑附送

音乐推荐
世界树迷宫2特典CD
图片壁纸
编辑精选图片壁纸





